GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.235
定价9.80元

索尼败阵 FF13喜结新欢

E3三大发布会全程直击！大事件深度评析！
为您详细解读本轮次世代主机大战的关键性拐点！

E3焦点
战争机器2
发售日正式确定
细节公开

PS3/360新规格新价格 超大作阵容公开！

光荣三十周年纪念
掀起Gal Game的盖头来！
次世代重制高手CAPCOM
小编调查：中国哪款主机卖得最好？
PS2的逆移植风潮
MGS4：完美的独占

2008年8月下 总第235期
ISSN 1006-5032

彻底攻略
神乐传说 拉塔特斯克的骑士
战地 恶人连
战国BASARA X

DVD
4.7G大光盘
80分钟视频满载
真·风神制作



随刊赠送「战争机器2」E3特典海报



次世代主机形势判明

游戏史的转折点

E3响惊雷!! 总力报道

开始前我们就能确定，这将是决定战果的一届
事后果不其然E3展会“顺应民意”引爆了最响的那一颗雷
三天下来我们已经可以很清晰地看懂各方的路数
无论是微软、SONY还是任天堂，真正的高手就该亮出有杀意的招
至于结果，还需要个过程，可以自己判断同时慢慢地看

梦战斗未结束! 拼规格,拼价格 拼超大作谁更多!!

当三家走上了不尽相同的路线时，这已经注定要是成为没有赢家的游戏。尽管其间仍旧不乏火爆的针锋相对，也不缺少让人为之一振的Big新闻，但在三家亮出自己手上底牌时，仍不免让人看不懂，尤其是遮遮掩掩“量力而行”的两家日本厂商，与两年前的大张旗鼓颇为不同，也因此让美国佬在话题上占了先手。SQUAREENIX送给360的“厚礼”毫无疑问是这场话题风暴的核心，不由让人联想起了上上世代发生的那件被人津津乐道的扭转游戏业未来局势的大事件。

让人颇为玩味的是SCE和任天堂对自家手中底牌的保留。在很多人眼里SCE一直是以硬件技术力为先，但若历数PS及PS2时代的软件阵容，我们会吃惊地发现SCE的第一方游戏才是胜利的关键，第三方更多扮演的是“一锤定音”。SCE大量的好游戏仍旧没有出现在我们的视野内，或许是PS3在日欧美局面的好转已起了定心丸的作用？我们不得而知，但在本次E3上，看得出这不是PS和PS2时期同样的策略，PS3在不占优势的局面下并没有按照以前的路数来；另一方任天堂也同样让广大的任犯失望了一把，在凭借“益智健身”大获成功之后似乎忽视掉了粉丝的存在。即便展后马里奥、赛尔达及PIKMIN的新作确认算是一种“弥补”，却也不能让期待一年的粉丝们受伤的心如此轻易的愈合。

但不管怎么说，微软的表现还是更好一些，也为这届E3带来了足够多的乐趣，希望在明年我们熟悉的S和N不会再不思进取。



■ 缺乏全新震撼大作是本届让人失望的重点，但事先已公布的大作群仍旧让人感到激动。

黑色三分钟 和田洋一的冷幽默





■ 台面的风光掩盖掉台面下更加精彩的金钱交易，内幕待报。

次世代战争 没有压倒性胜者

2008 E3微软展前发布会纪实——史艾公开爆炸性游戏开发计划



今年E3的微软展前新闻发布会于美国时间7月14日早上10:30（北京时间凌晨1点半）开始。先不说发布会结束后的那些感慨，起码在本次发布会之前，我们的心情还是平静的。终归今年微软不会公布新的主机，而那些重头作品也无非就是《战争机器2》、《寓言2》、《光环战争》等等，而最可能给大家带来惊喜的最多就是《光环4》之类……就在我们认为微软的这次发布会应该不会让我们太过意外时，意外还是发生了！以下就是本次新闻发布会的全部内容，至于刚才所说的意外惊喜，相信会让很多人都大跌眼镜的！

相对平静的开场

这次的会场布置一样采用了绿、白的色调，并分成3个区域，中间区域布置有投影大屏幕，在会议开始后用于播放宣传片等影像。工作人员还在入场处设置了小型白板及摄影机，让进场的各国媒体可以自由书写文字，并实时投影在会场的大屏幕上。右侧设置有一排LCD电视和360主机。另外一侧有几把椅子，供邀请嘉宾与大家座谈。在发布会开始前半小时，会场内已经座无虚席，各国媒体都在期待着微软给大家带来一些激动人心的消息。

发布会正式开场后，首先是以一段早期美式黑白影片的方式展示了一段从以前到未来的游戏发展影像，随即进入第一款展示游戏《辐射3》，展示舞台是在未来世界的《辐射3》场境及游戏中的各式武器。接着，制作人Todd Howard开始登台为大家演示游戏的实际操作、菜单介绍，并称这款游戏的时间将超过100小时，而且360版会有独占下载内容。

接着《生化危机5》制作人竹内润登场，进行展示的当然就是《生化危机5》了。值得一提的是，他和他的翻译身穿带有Umbrella公司标志的夹克，让人觉得很有新意。本次除了展示男主角克里斯的游戏画面外，同时也展示了在本作中登场的新女性角色——Sheva的作战画面。当两人一同出现在游戏中时，女性角色是负责吸引敌方注意，而男性角色则在同伴背后给予火力支持。展示最后出现了著名的敌方角色“电锯男”，其更加狂暴的表现给在场观众留下了深刻印象。随后，微软公布了该作的上市日期为日本2009 年3月12日，北美3月13日。

继《生化危机》展示之后，360独占的《寓言2》也出现在大屏幕上。尽管这个作品公开的新资料不多，但制作人依然非常激动。他介绍了游戏系统、基本特性及新增加的要素。与此同时，大屏幕上开始播放游戏的宣传片，我们会看到主角能够与所有村民互动，树木、建筑物等环境的设计也比上一代更为细致。制作人最后还表示该游戏将支持网络联机，而且无需菜单和联机大厅，玩家们可以随进随出，参与联机的过程非常简便。《寓言2》确认2008年10月发售。

接下来是Epic Games的Cliff登场，他带来了《战争机器2》实际游戏演示。Cliff演示的主要是战役模式下的双人合作，其中的战术成分明显增加，而本作中的新武器火焰喷射器也将画面的暴力程度大幅提升。同时，本次还公布了名为游牧部落的新模式，也就是支持5名玩家选择不同的角色同时联机游戏。最后，《战争机器2》的发售日正式确认，为2008年11月7日。

新业绩与新服务

微软这次发布会和以往差不多，当然我们也没有期待他们在开场的设计上有什么不同，但有种感觉告诉我们，游戏展示完之后，微软的业绩报告马上就要开始了。

果然，微软游戏事业部副总裁Don Mattrick再次回到台上，开始了360的业绩报告。首先他谈到了一些宏观方面的东西，例如游戏已经成为娱乐产业的一个重要组成部分，这个产业今年将在全球范围内带来超过480亿美元的收入。其后他又罗列出一些数据，例如360销量超过PS3 500万台，去年推出的360第三方游戏数量超过PS3和Wii的总和，Xbox Live注册用户有1200 万，而且每5秒就会有1人加入，另外Xbox Live累计消费也超过了10亿美元，各种电视、电影及下载项目数量超过10000次。数据公布后，微软又介绍了新的合作伙伴计划，那就是NBC和环球电影公司将加入到360电视节目供应商的阵容，此外还包括多个频道的热门节目。微软Xbox Live业务负责人John Schappert重申这一代游戏主机的竞争将彻底改变电子娱乐未来的发展趋势，用户与游戏通过网络互动是促成这一结果的主要因素。

作为360的重头网络服务，这次Xbox Live也迎来了全面升级。首先是360的虚拟形象系统提供丰富的自定义功能，玩家可以按照自己的需要来创建虚拟形象。其次是新的360社区频道公布，玩家可以在个人空间中看到自己的在线好友的虚拟形象，另外还可以举办在线聚会，进行时时的聊天并共享照片。然后，新功能Xbox Live黄金时段公布，这是微软与Endemol entertainment公司合作的一个新项目，玩家可在这里参与在线游戏节目，有在线主持人和真实奖品可以赢取。首款运用到这种功能的游戏名叫《1vs100》，此次升级预定于今年秋天开始。

海量游戏公开

本次发布会微软以新作和服务作为宣传重点，于是在介绍完以上的这些新举措之后，第二轮游戏发布马上又开始了，并且微软宣布到今年年底，360上的游戏总量将达到1000款。不过接下来展示的重点是Live上的作品。

首先是NBGI将于2009年推出一款《南方公园》的游戏，可惜没有公开任何细节。接着是关于XNA自制游戏开发方面的信息，今年秋天微软将会推出XNA开发工具的Beta版，对于爱好自行开发游戏的人来说是个好消息。然后微软与Netflix公司的在线视频共享服务也公布了，其功能就是可以与同组的好友一起在线观看电影。其后，大屏幕上开始播放360新作演示，包括《班卓熊》、《宝贝万岁2》、《Scene It!》，全部都是面向家庭娱乐方向的休闲游戏或迷你游戏合集。同时，Don Mattrick又带来了一个与Codemasters的新合作项目，公布了一款名为《你在电影中》的游戏，游戏形式依然以各种迷你游戏为主，要用到360的摄像头。游戏完成后，玩家形象会被记录到提前设置好的场景中，最后被合成为一段影片。接下来是音乐游戏的时间了，据称《吉他英雄》系列的360版累计销量已经超过500万套，平均每个月有350万首歌曲被下载。Red Octane公司总裁Kai Huang又开始介绍该系列新作《吉他英雄 世界之旅》，他确认游戏首发将提供85首歌曲，另外还将有全新的周边推出。接下来公开的是一款名为《Lips》的音乐游戏，其形式与PS3的《歌星》比较接近，微软将会为游戏推出专门的无线麦克风周边。另外玩家还可以将360连接自己的Zune来下载新歌。最后，Harmonix公司CEO Alex Rigopulos走上讲台，开始介绍《摇滚乐队2》，他宣布到今年年底时，将有超过500首歌曲提供下载。这段时间的游戏介绍因为缺乏大作，似乎人们的热情开始减退了。但越是到了最后，到场者的心情就越是紧张，大概人们都感觉到微软似乎要在最后关头放出一些惊人的消息了！

终场前的重镑炸弹

终于到了发布会的最后阶段，微软游戏事业部副总裁Don Mattrick重新回到台上，请出了Square Enix社长和田洋一。和田洋一首先谈论与微软的合作关系，提到了之前发布会上公布发售日的几款RPG游戏，其中包括《星之海洋4》、《最后的遗迹》等等。然而最让人震惊的居然是《最终幻想13》将会登陆360平台！本作的日版依然由PS3独占，然而游戏的美版和欧版将与PS3版同步发售！然后现场播放了一段游戏的影像，不过此时人们似乎无心再去看游戏的画面，都被这个消息深深震撼！



FFXIII欧美版登陆360!!

末日降临？索尼最后一道防线崩溃！

最为惊人的礼物
最终幻想
For
360!

《最终幻想》在游戏界的地位恐怕仅有少数几款游戏可以与之相提并论，然而就其游戏整体素质还有历史的久远程度，恐怕在当今的一线大作中也处于巅峰的位置。虽然我们不能说这一款游戏能够左右主机的命运，但起码这样的超级大作都投靠了新东家，那么对其余的厂商也会造成影响。终归这样的大作绝对具备促进主机销量的作用，那么对于增加以后游戏的销量也有较大的帮助。本次《最终幻想13》还不能完全算是“叛逃”，PS3独占日版，并且提前发售还是具备相当大的优势，不过终归现在的游戏市场严重偏向于欧美，也就是说，只有掌握了欧美市场，这款主机才能真正称得上成功。欧美玩家自然支持360多一些，欧美版《最终幻想13》同时发售的话，无疑对PS3是非常不利的。更令人担心的是，索尼手中的王牌一直在流失，无疑宣布了第三方已经基本靠不住了，难道索尼以后真的只能依靠《战神3》了吗？


■PS3也卖得太少了！还是投入360的怀抱吧！(设计台词)

“为了满足更多玩家的愿望，我们决定让FF13跨平台！”

——请问为何停止了对PS3的独占承诺？

桥本 以全球普及数和其他很多角度来分析，想要让更多玩家及《FF》的喜爱者能够玩到这款游戏，因此我们决定要增加能够提供给大家的平台选择。

——Xbox360版与PS3版的异同之处在哪里？

北濑 游戏的内容、游戏方式几乎是完全一样的。而至于蓝光和DVD的容量不同，因此也许会改变游戏盘片的数量，详细状况还未完全确定。

——《FF13》目前的开发状况如何？

北濑 我们在开发时使用了Crystal Tools的平台，以计算机来制作。今年就跨越了一大步，到了能在PS3上运作的阶段了。这次各位看到的影像不是最终的画面，预计近期内还会再发布最新的画面给大家。

——在《FF13》之后的系列作品会以Xbox360为平台发售吗？

桥本 才刚刚发表完关于《FF13》的事情，因此现在都在思考《FF13》的事情（笑）。

——PS3版与Xbox360版会同时发售吗？

桥本 就如同今天宣布的那样，各种条件上终于都能和微软互相配合，也终于能够公开宣布了。总体而言首先是制作日本的PS3版《FF13》，然后针对美国、欧洲的语言版本和Xbox360的移植。如此一来首先是发售日本的PS3版，接下来是美国的PS3版和Xbox360版同时上市，然后是欧洲的PS3版和Xbox360版也是同时上市，但是美国和欧洲的版本不会是同时发售。

北濑 以日本、北美、欧洲这个顺序来说，为了尽能将美版和欧洲版的发售日期拉近，开发上的步调，将以这个为前提进行调整。


→《FF13》既然是跨平台作品，那么可想而知这个游戏并没有利用到PS3的全部机能。

——据说Xbox360版的《FF13》不会在日本发售，是真的吗？

桥本 就像之前所说的，并没有预定要在日本发售。

——Xbox360版的《FF13》拥有PS3版所没有的独占性特别之处吗？

桥本 基本上并没有任何差别。

——刚才说到Xbox360版的游戏内容会与PS3版本相同，这样说来PS3的Motion Control Sensor也会一样吗？

北濑 目前而言并没有这项预计。

——在欧美地区《Versus13》，也将会移植到Xbox360上吗？

桥本 关于《Versus13》并不会改变它的方针，依然只在PS3上发售。

——《最后的遗迹》也预定会有Windows版本，那么《FF13》也会有Windows的版本吗？

北濑 目前一切都还未定。

——你们是何时决定了将要移植到Xbox360的？

桥本 以前有过这样的构想，但完全确定则是在最近才定下来的事情。

——在北美发售的销售额预测是如何呢？

桥本 由于在今天才刚宣布不久，包含市场在内，现在起将努力研究关于Xbox360的事物。因此今天就先不谈关于预测方面的事情了。



↑现在这两个人坐在这里接受采访，估计心里的感觉是很复杂的。首先要为自家游戏叛逃而辩解，同时又要搪塞大家对于游戏细节内容的探听。

CHECK UP! 由展前的诸多猜测变为展后的诸般感慨

在E3开幕之前，外界仅仅认为本次微软的重点会是让Xbox360也涉足体感游戏。这一猜测是由于硬件厂商Motus Games抢在E3前夕，已经在官网公开自行研发的Xbox360体感控制器，以类似个人GPS的概念来感应控制器的位置，而不同于Wii必须要对应红外线接收器。而后，SQUARE ENIX举办的记者会中并没有将众所瞩目的大作《FF13》列入展出名单中，这当然引发了各界媒体的关注，可谁知道这里其实是在为之后的爆炸性新闻埋下了伏笔。如今，新闻已经不再是新闻，很多索尼迷也不得不接受这个残酷的现实。好在PS3还有日版独占并且会提前发售，以下我们就来看看在记者会上，游戏制作人对于这个游戏所回答的记者提问吧。

——《FF13》的开发是否有使用了独立的开发平台呢？

北濑 开发上用了Crystal Tools这个平台。而《FF13》、《Versus13》、次世代MMORPG等，预计都将使用这种平台开发，并不是特别为了《FF13》所开发的平台。

——《FF13》有与XboxLIVE的对应内容吗？

北濑 到目前为止还没有这项预定。

——本作与到目前为止的《FF》系列有何不同？

北濑 由于硬件的进化，在视觉表现上能让许多敌人同时出现。就这方面来说，会影响到游戏设计的部分，但就目前的状况还不能告知详细的状况。若要举例不同的地方，大概就是这个部分吧。

——《FF12》的战斗场面像是MMORPG。那《FF13》的战斗场面又是如何？有不同的地方吗？

北濑 虽然详细状况还无法公开，但重视效果和画面演出、以及宏大的战斗画面等，就这方面来说，和《FF12》的感觉会是不同的。

——您最喜欢的《FF》系列作品是什么？

桥本 跟自己有很深关联的是《FF7》，很多部分我都参与制作，因此最有感情和执念的就是《FF7》。

北濑 刚刚被讲过啦，我想是《FF7》吧。有着10年左右的关系，果然还是有着很深的执念和感情吧。

——《FF7》的战斗系统对本作会有影响吗？

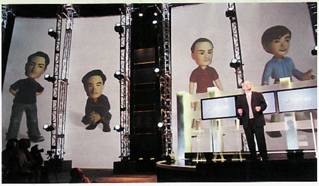
北濑 并无直接的影响，但真要以一个基准来说的话，速度感的部分是连工作人员都觉得很有冲击力，就这个意义上来说，多少也会受到一些影响。此外，关于战斗的部分，《FF》系列一直都是采用实时战斗的ATB（Acrive Time Battle）系统，ATB是跟着《FF13》在进化的系统。

微软战略重心偏向网络

Xbox LIVE秋季 全面更新 For 360!

更为自由的体验!Live秋季全面更新

注册会员已经达到1200万的Xbox LIVE一向是微软最引以为傲的部分。细心的玩家都发现了，今年微软没有提供春季的Xbox LIVE更新，那么秋季的更新必然会是一次较大的动作，而在这次E3展会上果然证实了玩家的这一猜测。



↑微软发布会上的Live项目宣传方式颇具特色，显示了设计者的独具创新。

在微软展前发布会上，关于Xbox LIVE的部分仅仅是简短介绍，而在发布会后在接受记者采访时，Xbox LIVE业务高级经理Marc Whitten终于透露了有关Xbox LIVE秋季升级计划的详细情报。

除了在发表会上确定的虚拟形象系统以外，Whitten透露升级后360将支持游戏安装功能，玩家可以直接将游戏存储到硬盘上，避开光驱读取以加快游戏运行时的速度和稳定性。当然，安装后你依然需要光碟以证明游戏是通过合法渠道获得，但还不清楚具体验证方法如何。

另外，Whitten还确认今后360用户将可以通过PC或任何其他能够连接到互联网的设备直接访问Xbox LIVE Marketplace，并直接购买新游戏、试玩或XBLA版游戏。Xbox LIVE社区新增的在线聚会功能，将允许玩家与最多8名好友进行即时的在线活动，可以随时切换且不分新旧游戏。玩家还可以在线聚会共享照片，一起观看在线视频。最后，Whitten确认秋季升级后360将支持更多分辨率。

Xbox LIVE更新全部信息

硬盘读取游戏：将游戏从碟片拷贝到硬盘内，通过硬盘进行读取和游戏，比从光盘读取速度要快，但需要将游戏原光盘留在光驱内以证实你确实合法地拥有此游戏。

直接访问Xbox LIVE卖场：通过xbox.com直接访问卖场，并自动下载到主机中。内容包括新地图、电视剧集、LIVE ARCADE游戏或者订购一个电影，回家后就可以直接观看。

新界面：目前已有的游戏界面不会改变，只是将会导入新的Xbox向导。让玩家可以随时随地访问自己的游戏库，并且从中调出游戏。

Live群功能：可以创建一个最多8人的群，并且支持多人一起玩游戏，看Netflix电影，观看照片等等。玩家可在控制面板的界面下进行8人聊天。

Xbox LIVE 黄金档：是Xbox即将推出的具有划时代意义的全新游戏和娱乐体验，将于今年秋天与玩家见面。Xbox LIVE黄金档将以新颖独特，时时更新的内容，向全球玩家开放。多人同台竞技和丰厚的奖品吸引大量玩家，成为全世界最大的虚拟竞赛游戏平台，作为全球首个互动游戏竞赛平台，Xbox LIVE黄金档今年秋天正式推出时将提供下面的互动游戏：《一比一百》。在这个设有现场主持人和的丰富奖品的游戏竞赛中，一个选手将挑战来自世界各地的另外一百名选手，这名选手的使命是正确回答每一个问题，并希望自己的对手回答错误而被逐渐淘汰。

头像：你的在线ID将进化为你的头像。玩家可以自定义你的外型、风格、着装，并与社群进行沟通，同时新的头像系统将与Xbox LIVE Arcade游戏、LIVE 群和其他游戏进行整合。

新的显示支持：添加新的VGA和HDMI显示，支持高达1440×900以及1680×1050 的分辨率。

2008年LIVE上的游戏大作

2008年度和未来一段时间Xbox360平台将有多款超级制作的游戏发布，Xbox360拥有各个平台中最值得期待的超百万销量的作品，这无疑使其成为最受玩家欢迎的游戏平台。

具体游戏情报如下：

《银河纵队》(NAMCO BANDAI Games)

同名的街机射击类游戏曾经风靡全球，如今这款由《吃豆人冠军》原班人马打造的游戏将于2008年独家登陆Xbox LIVE Arcade，更具震撼力的画面，前赴后继、凶猛善战的敌人，一定能使这款游戏超越当时的辉煌。

《几何战争2》 (Bizarre Creations Ltd./Activision)



这是同名射击游戏中的最新一款，将于2008年独家登陆Xbox LIVE Arcade，新增加的功能有：6个激烈异常的动作类游戏模式、新的对手、得分策略以及让人怦然心动的成就等等。该游戏可以同时支持四位玩家对战或合作，画面是真正的1080P高清画质。

《门户 依然顽强》(Valve/Microsoft)

该游戏在单人游戏《门户》的基础上增加了新的挑战模式。《门户》以创新独特的设计改变了玩家对特定环境的分析判断和决策过程，赢得了逾70项行业大奖和超过30项年度游戏大奖。该游戏将于2008年登陆Xbox LIVE Arcade。

《南方公园》（暂定）(South Park Digital Studios/Doublesix/Microsoft)

该款游戏根据曾经获得艾美奖和PEABADY大奖的电视系列节目《南方公园》改编，该游戏支持多种游戏方式，支持本地和Xbox LIVE 多人游戏，同时具有Live 多人即时通讯（XSAM ）功能，将于2009 年独家登陆Xbox LIVE Arcade。

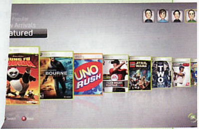
CHECK UP! 微软8月推出60G版360 现有20G版本降价50美元

微软于美国当地时间7月13日宣布，美国、加拿大地区现有20G版本的Xbox360主机将从原先349美元降价至299美元，同时新推出60G版本的Xbox360主机、一般销售价格为349美元，预定8月初上市。微软宣称这是以“相同的价格、买到3倍储存空间的Xbox360”。

微软表示，升级版Xbox360将拥有60G的硬盘，以储存主机所能提供的各项娱乐内容，包括游戏、音乐、影片等。至于20G版本主机将降价50美元。微软Xbox产品管理总监Albert Penello表示，消费者需要越来越多的空间来储存Xbox360所能提供的数字娱乐内容，因此决定推出60G版本的主机，让玩家有3倍的空间可以来管理所有内容。

至于含有5款Xbox LIVE Arcade游戏、硬盘需另外选购的Xbox360游乐版（Xbox360 Arcade）售价则维持为279美元，至于搭配120G硬盘的Xbox360旗舰版（Xbox360 Elite）也维持449美元。

升级版的Xbox360将支持HDMI端子（支持1080p分辨率），内置60G可拆卸硬盘、DVD光驱，并搭配包括Xbox360无线手柄、Xbox360耳机麦克风与Xbox Live银卡会员等内容。


↑升级以后的XboxLive对应的游戏会更为精彩。



引领次世代潮流的巨作，人类与兽族的决战锁定11月!!

这里不存在净土，
在杀戮不息的战场上，
战斗是唯一的选择！

GEARS OF WAR 2

XBOX 360 X360	本刊译名：战争机器2		2008.11.7
动作射击	EPIC GAMES	价格未定	美版
DVD-ROM	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定

Xbox360旗舰级作品《战争机器2》给你好看！

三大硬件厂商的发布会毫无疑问是E3最大的重头戏。在各自的发布会上，硬件厂商们除了会介绍自家主机的发展趋势、演示第一方游戏之外，还会邀请一些第三方厂商来展示他们的作品。当然，能够在发布会上出场的第三方游戏无一例外都是人气超高的巨作。当年Xbox360主机公布的时候，《战争机器》就作为独占软件大出风头，其后也创下了销量佳绩，为巩固Xbox360的地位立下了汗马功劳。如今，《战争机器2》蓄势待发，制作人Cliff B免不了再次登上微软发布会的讲台，为我们带来本作的众多新信息。□文/荇菜

Check! 你赖以生存的杀敌利器！

任何一个FPS类游戏都少不了独特的武器设计，对于科幻题材的FPS游戏来说更是如此。带有链锯的冲锋枪、可以召唤卫星攻击的“黎明之锤”，都是《战争机器》中的经典武器。

本届E3上我们看到了将在《战争机器2》中出现的数种新武器。其中包括火力极为强悍的手提式榴弹发射器，还有用来压制敌人的机关枪。手持这些体积较大的武器，虽然火力大占优势，但也会让角色的行动变慢，无法灵活的在掩体之间穿梭，可谓是有得必有失。另外还有兽族炎爆兵手持的火焰喷射器，造型颇为精悍，能够瞬间造成一片火海，想必在攻坚战和联机对战模式中都会发挥不小的作用。



Mortar

■这是一种手提式榴弹发射器，火力强大，发射速度令人满意。



Mini-gun

■典型的中型机关枪，虽然发射精度不高但具有强大的压制性能。



为生存而战的勇士们……

只要你玩过《战争机器》，游戏里那些充满了阳刚之气的角色形象就一定会给你留下深刻印象。在《战争机器2》中，马科斯·菲力自然还是当仁不让的“男一号”；他最忠实的战友多姆·桑地亚戈同样会继续战斗在他的身旁，而且戏份也很有可能会增多。从游戏的宣传视频中，我们还可以看到科尔、巴特这两条硬汉也仍然生猛如常。除了这个已经为大家所熟悉的“四人组”之外，《战争机器2》还有众多新角色登场。围绕这些角色所展开的故事会更丰富，相信能弥补初代剧情太过简单的遗憾。多姆的妻子玛丽亚将会在本作中登场。一头黑发的玛丽娅看起来拥有东方人的血统，在兽族入侵的“事变日”，多姆和玛丽娅的家被摧毁，两个孩子也不幸丧生。此后，多姆投入了与兽族的战斗，很少能够陪在玛丽娅的身边。丧子之痛和丈夫不在身边的孤独让玛丽娅的精神状态变得极不稳定。多姆能否找到玛丽娅？他们两人将会在什么样的境况下重逢？这也许算得上本作剧情中的一大看点。名为迪兹·沃林的老兵是另一个值得注意的角色。满脸络腮胡子的迪兹原本不愿意战斗，但为了让自己的妻儿得到军方的保护而不得不加入了部队。他的性格怪异，很多人觉得他是个不可靠的家伙。但实际上他却拥有很多别人难以想象的战斗技巧和知识。







Dizzy

迪兹所担任的是突击战车的驾驶员，具有西部牛仔风格的帽子、显得有些苍老的面容和一脸大胡子，让他看起来与其他人有些格格不入。有人觉得他很像吉普赛人，想法很难让别人理解。总之，这是一个难缠的家伙。





←这个场景被称为"污水池"（Sinkhole）。在E3微软发布会上，制作人Cliff B为大家特别介绍了这个关卡。可以看到战火已将此地变成一片废墟，浓烟和火焰铺天盖地，在如此险恶的环境中究竟隐藏着怎样可怕的敌人？

战败的代价就是死亡，这是无法妥协的战斗！



→菲力和多姆正面对的是被称为掠夺者的敌人。这是一种中等体形、有很多触手的虫型敌人，看上去拥有很强的火力。



兽族祭司

在《战争机器》中，人类面对的是有蝗虫特征的兽族。它们可以居住在地底深处，并利用它们的特殊科技自由行动，以极快的速度从地表钻出，发动突然袭击。在前作的结尾，菲力将超级炸弹放入了兽族的巢穴并且引爆，给了它们沉重的打击。但这并不足以完全消灭兽族的力量。经过一段时间的休整后，兽族卷土重来。在《战争机器2》里会有更多新敌人登场。被称为Brumaks的巨型兽族怪物曾经在初代的剧情动画中登场，但并没有加入实际战斗，而本作中，菲力和伙伴们终于要解决掉这个可怕的大家伙了。它背上和肩膀装有强大的机关枪和火箭炮，身上也覆盖着厚厚的装甲。想要击败这个家伙，必须先躲过它的炮火，设法破坏它的装甲，才能攻击到它的弱点部位，这绝对不是什么容易的事！此外，手持火焰喷射器的炎爆兵（Flame Bomber）、使用类似铁锤的武器作战的蛮兵（Mauler）、有着长长触手的掠夺者（Reaver）等新敌人，都决不会让菲力有片刻喘息的机会。





Prince of Persia

《波斯王子》系列是Ubisoft旗下最热门的动作游戏之一，虽然该系列的手感一直不能令人满意，但是出色的谜题设置以及优秀的游戏画面还是令这款游戏的整体素质得到了保障。本次，《波斯王子》新作终于将在今年圣诞期间登陆PC、PS3和Xbox360平台，其开发单位是蒙特利尔工作室，并且还专为DS特制了一个版本。 □文/小沛

NINTENDO DS X360	本刊译名：波斯王子		2008年第4季度	
	动作冒险	Ubisoft	价格未定	美版
	DVD-ROM	1人	记忆卡容量未定	审查预定

《波斯王子》系列的第四部已经开发了2年之久，并且这次是首度登陆到PS3、360这些次世代平台。从公开的画面看，本作的风格与前几作虽然大致类似，但场面明显更为宏大，而且人物的设计也有了很大的改变，女主角的加入更是勾起了玩家的好奇。





更加奇幻的想象 面对更强的敌人

←前几作的战斗手感都不太令人满意，估计本作会在这方面进行加强，同时敌人的设计也将更加富有想象力。



由无畏的探险者变成王子 主角离奇经历等待探寻

这个游戏的故事发生在与前三部曲完全不同的平行时空中。主角起初也不是王子，只是寻找宝藏的探险者。通过一系列的离奇遭遇后，最后成为了王子。据称，这个人物的灵感来源于辛巴达，《星战》中的Han Solo，以及《卧虎藏龙》中的沙漠土匪“半天云”罗小虎。

神秘的生命之树守护战士 保护主角一路艰难探险



这个叫Elika的女主角是生命之树守护者的后裔，她的角色灵感来自《加勒比海盗》的女主角，在深闺高墙中长大，不谙世事。虽是千金小姐，却身手不凡，帮助主角一同战斗。早期的时候，玩家不能直接控制她，但是手柄上有一个按键专门对应她。比如，战斗中可以做出一些和她合击的动作。

CHECK!! WEAPON

新一代波斯英雄，谱写新传奇。



本作王子的外形有了很大的改变，外形更像一个盗贼，只有进入战斗状态时才能够让人感觉到那份霸气。特别是这次他使用的武器也比原来更有个性，例如这次公开的“手套”，其实这个装备是最基本的，大概主角除了用刀之外也会施展一些徒手杀敌以及其他动作技巧。因为前几作的战斗评价都不高，而这一次则明显要有所突破。我们从画面上唯一可以看到的只有武器这类显而易见的改变，但其实关于本作的战斗系统，还有一些从画面上看不到的惊人之处。例如双人协同作战，以及战斗都是一对一等等，这次的改变幅度绝对是空前的。

Prologue

本作的设定与波斯童话中的双子神Ormazd和Ahriman有些关联。贮存生死之力的生命之树受到了侵袭，邪恶腐蚀吞没了大地，玩家需要亲临各个即将衰亡的土地，用战斗使之恢复生机。

细笔勾勒出波斯神话世界
浓墨泼洒成恢宏幻想史诗篇章

游戏中的世界分成光与暗两个区域，分别代表已经治愈的大地和黑暗笼罩的地带。任务地点处会有一道光射向天空，主角也就要去那里拯救即将沦亡的世界。这个接任务的方式感觉和《旺达与巨像》类似，不知道长途跋涉的过程是否也会一样充满了曲折艰辛。





一望无际的大荒原



飞檐走壁是《波斯王子》的招牌，而本作中主角的部分动作已经大幅超越正常人的身体机能了。



超凡的身手
顷刻间入地上天





奇幻色彩的建筑

担负起拯救生灵重任的王子

平台跳跃和解谜一直是系列亮点，利用王子的能力到达新的区域是本作强调的地方。游戏中经典的波斯王子动作都在，然而因为手中多了一只手套，于是王子又有了一系列的新动作。



能力新强化
迎接更残酷挑战



新敌方角色
邪恶感空前强烈

敌人是腐蚀大地的物质化形态。它们不是人类也不是机械，是扭曲世界的产物。本作不会有一对多的战斗发生，每次都是单挑。

游戏中的女性角色并不需要玩家刻意去控制，而是以下达命令的方式来指导她的行动，并且由于女主角自身具备超强的个人能力，所以是不会被干掉的。



双人协作令战斗更有策略性

CHECK!! GAME IMPRETION

让你身临“奇境”的神话

本届E3的规模依旧不大，整个展区就是洛杉矶会议中心的一个大厅，不过Ubisoft展台所在的位置倒还不错，就在入口处的右手边，它的左邻就是任天堂。这次Ubisoft展出的重点就是《FarCry 2》和《波斯王子》这两款作品，而这款《波斯王子》开发历时两年多的时间，与前作的差别也较大，因此非常引人注目。

本次的《波斯王子》较以往有着更为浓厚的传奇色彩，其故事讲述的是：很久很久以前，两个兄弟，准确的说是两个神发动了战争。Ahriman是邪恶之神，将世界侵蚀。他的兄弟Ormazd把他击败，将他封印到生命之树里。就这样，Ahriman被封印了200多年。生命之树原本由大批士兵守卫，但是卫兵的数量不断减少，到最后几乎没有了。主角来到这里之后没多久，他目睹了生命之树被破坏，Ahriman被释放了出来。还好伊甸花园的城墙仍然可以困住Ahriman，但是邪神的侵蚀能力最终将城墙瓦解，开始向世界各地流窜，世界危在旦夕。只有主角和他的新伙伴Elika才能阻止黑暗之力，将其重新封印到花园之中……

本作在画面风格设计上表现得非常突出，人们明知道是奇幻的东西，但是又觉得看起来十分真实。玩家在游戏中面对的黑暗之力，就是各种敌人，他们还会形成各种陷阱。这次玩家的主要敌人就是“腐蚀”，会在游戏过程中进行动态变化。比如会变成一堆污泥，当王子掉到里面，就会被它吞没。或者它会在你经过的时候将你抓住等等。本作在现场播放的演示动画并不长，但已经包含了平台跳跃、战斗以及双人协作的展示，精彩之处令人驻足留连。



CHECK UP 平淡之中的精彩 360强大软件攻势

平心而论，从新闻的角度来讲，本届E3可谓是令人失望。微软、索尼、任天堂三家的发布会都缺乏真正具有分量的“新鲜货”——当然，Xbox360版《最终幻想13》的公布算是一记重磅炸弹，但从纯游戏的角度来讲，它也的确不是什么新奇的东西。

相比之下，E3 2008的微软阵营比起另外两家来所展示的内容还是要充实不少。尽管并没有什么震撼新作发布，但很多此前已经公布的游戏都在E3展上露出了庐山真面目，而且其中很大一部分都提供了可以让玩家实际操作的试玩版。像《战争机器2》、《光环战争》等等作品，都博得了不少的喝彩之声，可以预见，在接下来的年之中，微软又将发动一轮软件攻势。

POINT 360 《辐射3》在争议中重生

在很多美式RPG玩家的心目之中，“辐射”这个名字代表了永远不可超越的经典。随着Black Isle制作组的衰落，《辐射2》似乎也成为了系列的绝响。不过凭借《上古卷轴4》而名声大振的Bethesda Game Studios宣布接受《辐射》系列的开发工作之后，又给fans们带来了新的希望，但同时也引起了很多争议。



本届E3展上我们看到了《辐射3》的实际游戏视频。毫无疑问，精致的画面、广阔的场景和简洁的操作界面给人们留下了深刻的印象。但视角和操作方式的转变以及整体气氛上的差异，也让一些“死忠”辐射fan感到颇不习惯，甚至将其戏称为“《上古卷轴4》射击版”。

POINT 360 踏入太空“死亡空间”

《死亡空间》是EA去年9月份公布的一款原创FPS游戏，在本届E3展上，EA为我们带来了一段新的试玩关卡。游戏的主角艾萨克·克拉克是一个工程师，在一次太空灾难之中被困在了一艘被外星人占领的巨型太空船里面。在试玩关卡中会碰到一些处于“失重”条件的场景，在这些场景中艾萨克会处于漂浮状态，虽然行动会有诸多不便，但同时也能进行远距离的跳跃、或者攀附着墙壁移动。很多机关、谜题或者战斗都需要你灵活地运用这种失重状态。在试玩版中你还可以了解到游戏中的武器和升级系统。





←↑《死亡空间》为我们构建了一个充满了危机的太空场景，主角置身其中，孤立无援。

POINT 360 《薄暮传说》美版展出新画面 高清次世代首作发售在即

《薄暮传说》为NBGI公司RPG代表作之一《传说》系列的最新作，也是首款登陆Xbox360平台的传说作品，本作承袭PS2版《深渊传说》的游戏系统，并在此基础上进行大幅改良及强化。采用被称为“EFR-LMBS”的进化型多面向线性动作战斗系统，系列一贯的爽快手动战斗将在本作中得到完美进化，借助主机的强大性能，角色招式及必杀等动作都会极为华丽。游戏人设为藤岛康介的传统人设，系列FANS都会感到非常亲切。另外，本作中的主角形象对比以前的作品有所不同，男主角尤利会以心理相当成熟的青年形像带领队伍进行壮阔的冒险。本作目前已接近开发尾声，预定将于8月7日正式发售，印有游戏图案的限定版主机也将随游戏同捆装一同发售。

本次E3展公布了本作美版的实际游戏画面，在日版的基础上将游戏的菜单及战斗等方面的文字改换为了英文显示，并且是相当漂亮的美术字体，效果与美版《信赖铃音 萧邦之梦》类似，喜欢英文的玩家能从中得到更高的乐趣。本作美版将比日版晚两周推出，具体时间在8月19日，着急的玩家还是先找日版来抢先体验。



POINT 360 四人合作《生存之旅》

《生存之旅》的游戏构思颇为类似于《生化危机：爆发》，都是僵尸题材的“生存恐惧”类游戏与联机合作模式相融合的作品。不过，和《生化危机》中那些动作迟缓、智力低下的怪物不同，《生存之旅》中出现的僵尸都是行动迅捷、攻击力惊人的煞星。“合作”是本作的关键词。游戏一共有四名主角，年龄、性别、体型各不相同，但在能力上并没有什么特别大的差别。在单人模式下，除玩家之外的角色由电脑控制；当然你也可以通过网络来与其他玩家合作。电脑AI能够根据每个角色的行为对难度做出调整：如果你的队友对你实行了有效的掩护，那么扑向你的僵尸数量就会大大减少；相反，如果你只顾自己成英雄、脱离团队独自行动的话，僵尸就会如同潮水一般涌向你，在这种情况下你绝对没有生还的机会。本作由曾经开发过《反恐精英：零点行动》的Turtle Rock负责开发，预定于今年11月4日上市。



POINT 360 &PS3 吉他英雄：世界巡演登场

在《吉他英雄2》和《吉他英雄3》连续创下销量佳绩之后，这个系列的人气已经达到了顶点。在本届E3微软发布会上，该系列的最新作《吉他英雄：世界巡演》作为重头作品之一登场，展示的内容重心主要是本作的乐曲阵营和新的外设。

除了游戏本身提供的85首乐曲之外，玩家还可以通过网络下载新的音乐包。制作人透露，在首个放出的音乐包中将会有REM乐队、Metallica乐队的最新作品。Van Halen和The Eagles乐队的经典曲目也将会出现在《吉他英雄》系列之中。Activision为本作设计的全新外设也非常吸引人的眼球。一把新的吉他当然是必不可少的：虽然你仍然可以使用前作的吉他来进行游戏，但某些全新的特性一定要配合新吉他才能体验到。“架子鼓”则是首次被引入到这个系列当中。《吉他英雄：世界巡演》预定于今年第四季度上市。



SC4自创多彩角色

POINT 360 &PS3

Namoc Bandai Games旗下的刀剑格斗游戏《灵魂能力4》即将于本月29日发售，本届E3展上玩家们可以抓住最后的时机来“抢先”领略一下它的魅力。由于发售日近在眼前，游戏的新特性大都已经在此前公布过，因此在E3展上并没有爆出什么新鲜消息。不过，本作中新的特别“客串”角色还是引起了大家的浓厚兴趣。这次的特别角色来自《星球大战》，Xbox360版独有的角色是绝地大师尤达，而PS3版独有的角色则是黑武士达斯·维达。这两个角色造型虽然与《灵魂能力》的世界观背景并不太相符，但实际使用起来的手感和性能还是保留着这个系列的风格。

此外，大幅度强化的自创角色系统也是受到玩家们关注的要素之一。《灵魂能力》系列从3代开始引入自创角色系统，而本作则对此进行了改进和完善。玩家可以仔细设置角色的外貌、体型、流派、信念、武器等等，也可以通过在游戏过程中获得的金钱购买更多的服饰装备，让角色“改头换面”。可以存储的自创角色数量达到50个之多，绝对不会让你觉得不够用！



星球最新作发售在即

POINT 360 &PS3

LucasArts即将推出的新作《星球大战：原力释放》预定于今年9月16日发售。这款由“星战之父”乔治·卢卡斯担任顾问的作品将填补电影剧情中的空白。游戏的故事被设定在电影的第三部和第四部之间，也就是阿纳金·天行者转变为黑武士达斯·维达之后的一段时间。玩家所扮演的是达斯·维达所秘密培养的弟子，周旋于银河帝国的各个势力之间，并且根据自己的选择而最终走向不同的道路。

E3展上的体验版为我们展示了游戏中的前期关卡，包括突入绝地武士所控制的兵工厂等等。你所使用的武器是每一个“星战”迷都再熟悉不过的激光剑和“原力”，具有十足原汁原味的感觉。尽管游戏的画面看上去有些不尽如人意，但“星战”系列在电影改编类游戏中一直具有不错的口碑，相信这一次也不会让大家失望。



→游戏的画面素质看起来有些平平无奇。



↑使用原力作战是本作最吸引人的要素，一定也是很多“星战”迷童年的幻想吧！

宝贝万岁联动方式公布

POINT 360

《宝贝万岁 天堂的烦恼》是由RARE公司开发，去年10月推出的《宝贝万岁 动物聚会》的续篇，本作将让玩家再次带回到皮纳塔们居住的神奇世界，回到那些淘气而又可爱的小动物们的身边，在新作中不仅包括前作的经典内容，还将有众多全新的植物和其他道具可供玩家选择使用，本作预定于今年9月23日推出，平台为Xbox360独占。游戏的主设计师贾斯丁·库克曾表示，本作将与掌机NDS版的《宝贝万岁DS》进行联动，制作组将会运用X360的外设LIVE摄像头读取NDS屏幕上卡带编码的方式实现两款游戏的互动，以此方式解开游戏隐含的一些隐藏要素。并且本次的X360新作将会让玩家通过摄像头扫描卡片，通过这种方式玩家会在游戏中获得更多的动物和玩具，甚至可以由玩家自己制作卡片扫描到游戏中使用。

在本次展会上，厂商展示了本作的最新画面，诙谐可爱的形象设计和幽默风趣的动作，不禁让人对这款游戏更为期待，另外展会人员还演示了X360版与NDS版联动的具体方法和效果，并让玩家亲自体验了下这种新奇的游戏方式。喜欢轻松类游戏的玩家敬请期待吧！





↑以轻松休闲为主题的本作在X360平台上的确属于很另类的作品。

←结合NDS游戏版本的联动要素是本作一大亮点所在。

史上最强第一人称射击游戏变身即时战略 沿袭前作世界观的《光环战争》

POINT 360

《光环战争》是以FPS超大作《光环》系列世界观为背景，由微软旗下的Ensemble小组负责开发，以即时战略的表现形式重新演绎星际战争的作品。



游戏中将包含《光环》系列中的场景、人物、武器装备以及各种机械等等，与传统FPS不同的是本作关于资源收集方面的内容会得到大幅简化，相对的战略战术和武器装备改造等方面所占比重较大，玩家会将大部分精力投入到激烈刺激的战斗中去。本作支持最大6人网络对战，还包括双人合作的特别任务。游戏发售日暂时未定，预计会在2008年内与玩家见面。



POINT 360 《斑卓熊大冒险3》登陆X360 组装自己的机车游历世界



《斑卓熊大冒险》为早年N64平台著名动作冒险游戏，游戏中斑卓熊组装自己机车进行各种有趣的冒险是其特色。本作在时隔多年之后由开发商RARE宣布再次登陆Xbox360平台，新作将延续前作8年后的故事，本作游戏中组装属于自己的机车成为最大的亮点。

在新作中玩家可以利用上千种零件组装一辆属于自己的机车。这个过程则是复杂又快乐的。玩家需要从最基础的车辆结构开始做起，将面板和支撑管拼合起来，其次是轮胎的选用和推进装置的装配，比如喷气式、螺旋桨、甚至是氦气球，玩家可以根据不同的需要安装上武器、飞行翼、油箱、引擎等等。不要小看这些步骤，运用好每一个零件都会大有用处，游戏提供了诸如汽车、飞机、轮船等等各种针对不同场合的机车构架，根据具体需要合理的安排组装计划会是相当重要的步骤。本作目前由RARE负责开发，发售日期暂定为今年冬季。

POINT 360 &PS3 《摇滚乐团2》X360限时独占 继承前作全部下载歌曲

由MMV和EA所开发的音乐游戏《摇滚乐团2》日前由厂商宣布了发售日期，游戏将于今年9月率先登陆Xbox360平台，而计划中的PS3及PC版还未有具体发售计划，也就是说本作将暂时定为Xbox360平台独占作品。本作是在前作《摇滚乐团》大获成功后推出的新续篇，在本作中可以使用之前在《摇滚乐团》中已经下载到的歌曲放在新作中使用，并且完全兼容之前的所有歌曲。根据开发商MMV表示，由于玩家对前作的好评，要求制作续篇的声音不绝于耳，本次以前作为基础制作的新篇会全方面提升音乐的品质，让玩家体验到全新的音乐游戏体验。





←↑音乐无国界，不仅在日本，北美及欧洲地区都拥有大批爱好者，继承前作衣钵的本作定能得到玩家广泛青睐。

POINT 360 一红一绿两款新手柄公开 颜色搭配鲜艳引人注目

除新型60GB版主机外，本次展会微软还公布了两款全新颜色的Xbox360手柄，一红一绿的搭配显得格外醒目。根据官方的描述，这两款新手柄并非外界传言中的具备体感或者其他什么新功能，只是在颜色方面与以往有所不同，除此之外和普通白色手柄并无二致，期待新功能的玩家可能要失望了，不过官方称新手柄在材质上进行了细微改良，拿在手上的手感会更舒适一些。根据官方消息，新手柄将在8月份随新版60GB主机一同上市。

另外有趣的是，这两款手柄采用的一绿一红设计正好分别与Xbox360主机电源灯正常及故障时显示的颜色一致，因此很多玩家将其戏称为“三红手柄”。



←除去这款红色外，另外一款和X360主题很搭配的绿色手柄也非常漂亮，相中的玩家不妨尽早行动，与朋友一色持一只，在显示屏前欢乐游戏是多么享受的事情！

POINT 360 卡拉OK游戏《唇》正式公开 手持酷眩麦克风尽情高歌

本刊讯 微软公司开发的卡拉OK游戏《唇》虽然在很早以前传出过取消开发的传闻，但在近日由官方宣布了游戏的实际情报，并公开了大量游戏截图，本作由iNiS开发制作，预定于今年圣诞档期的11月底发售，除去基本游戏软件外，游戏还附带有两只拥有闪光功能的无线麦克风，玩家可以在家中完全再现卡拉OK厅中的欢乐气氛。



和通常的卡拉相似，游戏进行需要用到附带的两支麦克风，玩家对照着游戏屏幕上的乐谱及歌词进行演唱，就像真正的卡拉OK一样，演唱结束后还会根据玩家的表现打出相应的评价，玩家可以根据评分来判断自己的演唱功力。本作游戏中将包含超过40首的经典流行歌曲，并且可以通过LIVE下载到新追加的曲目。



←运用Xbox360来实现一个小型家庭影院不再是梦想。

POINT 360 《光环》新作确认 发布会临时取消



7月17日凌晨，正当人们无比期待《光环》制作小组Bungie在其发布会上公开他们的最新作品时，Bungie突然接到来自游戏发行商（微软）放面的要求，临时取消了游戏的发布会，称会在晚些时候单独公布这款大作，不禁令人大跌眼镜，而这款之前传闻中的未公开大作，事后，由微软官方人员确认为《光环》系列的最新作。临时取消发布会的原因是“考虑到微软与竞争对手的信息差距做出的决定”。

早在E3开展前，就有小道消息Bungie会在E3展上公布《光环》系列的最新前传作品，士官长将不再是游戏的主角，而是采用与之相关的全新角色与故事背景。至于本次展会微软为何会在发布会前一刻紧急中止公布，微软并没有给出官方解释，不过根据外界未经证实的消息，微软在发布会之前通过高超的情报战略获悉了SCE和任天堂方面发布会的具体内容，对比微软自己发布会的信息量与价值，分析得出了不必再发布更多有价值信息的结论，因此才“雪藏”了这部超大作的真面目，虽然多少令人感到遗憾，不过以本次展会微软方面的信息质量来看，即使没有这款大作的助阵，微软已经可以高枕无忧了。

POINT 360 《使命召唤》回归二战背景

作为Activision旗下的另外一部招牌作品，《使命召唤》系列的影响力丝毫不亚于《吉他英雄》系列。在本届E3展上，Activision也公布了最新作《使命召唤：战争世界》的众多新特性。

众所周知，《使命召唤》系列采用的是两个制作组交替开发的方式。由Infinity Ward制作的《使命召唤4：现代战争》无论是在玩家评价还是市场销量两方面都大获成功，这对于负责本作开发的Treyarch来说可能既是巨大的压力，也是强烈的动力。本作的时代背景被重新搬回了第二次世界大战，比起4代的“现代战争”，这对于Treyarch来说应该更为就轻驾熟。本作沿用了4代大受好评的制作引擎，但是在某些特性上加以了改进。比较突出的表现就是敌人的AI，在本作中敌人会更加灵活而且频繁地使用掩体与玩家周旋。不过相应的，你也可以使用新增加的武器：火焰喷射器，将敌人从藏身之处赶出来。游戏中还增加了新的团队指令系统。虽然本作要到今年11月才会上市，但可以预料的是玩家们对于它的关注将在近一段时间内持续升温！







↑本作舞台是美军与日军死战的太平洋战场，可以看出很明显的亚热带风貌，国内玩家玩起来也一定会很有投入感。

←游戏沿用《使命召唤4》的引擎，画面效果十分出众，令人印象深刻。

POINT 360 限时独占RPG《最后的遗迹》出展 发售日确定，日美同步上市

新世代RPG大作《最后的遗迹》由SQUARE ENIX正式确定了发售日期，本作将于今年11月20日于全球同步发售Xbox360版，预定中的PS3版和PC版发售日期暂时未定，本作也是SQUARE ENIX首款日美欧全球同步发售的游戏。

《最后的遗迹》是由SQUARE ENIX打造的新世代实力派原创RPG作品，是同社首款采用虚幻引擎3进行制作的游戏作品，以目前公布的情报来看没，无论是画面表现力还是游戏实际运行的情况，本作都堪称同类作品中的一流水准，宏大壮观的主题与气势磅礴的场景无愧于SQUARE ENIX之盛名，相信本作会成为继《王国之心》之后又一大全新领衔品牌。



POINT 360 《神鬼寓言2》另类人生

《神鬼寓言2》是由Lionhead开发并在北美地区取得巨大成功的动作角色扮演游戏《神鬼寓言》之续篇，前作中根据玩家的表现决定主人公善恶的设定在RPG游戏中相当另类。根据制作人员描述，新作中将会增强玩家与游戏的互动性，任何一个行为都会决定主角和NPC们的未来命运，游戏会在设定内容方面对玩家有所限制，从实际利益上鼓励玩家做出正面举动。游戏的世界观对比前作会显得更为成熟，流程也会相应加长。本作预定于2008年冬季发售，暂定价格59.99美元。



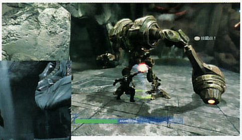
E3展会上厂商正式出展了这款游戏的网络LIVE联机功能，玩家将在LIVE大幅强化的本作中体验到乐趣无穷的对战乐趣，当然，在这里玩家就不必考虑善恶问题了



←↑玩家在游戏中的选择会决定游戏是否能顺利进行，无所忌惮地干坏事可是会遭报应的。

POINT 360 《无间战神》奇妙的神祇体验

无间战神（又译救世魔神）是以北欧神话为背景，描述远古时代的机械神巴尔达为人类而战的故事。游戏采用纯粹的动作打击系统，强调摧毁一切的爽快感。玩家可以选择不同的职业进行冒险，取得各种有用的武器道具，学习技能增强自己的实力。游戏对应LIVE联机，玩家可以互相搭配不同的职业来发挥各自独特的职业特性，共同协力合作闯关。游戏透过独特设计的动作战斗系统来施展行云流水的华丽战斗，玩家会体验到极为爽快的震撼享受。本作目前预定2008年8月19日发售，定价59.99美元。据开发公司硅骑士表示，本作将会开创一个宏大的游戏篇章，预定会分为三部曲形式描绘一个充满粗犷美的北欧神话世界，并且将奠定出一个经典系列的基础。





→这位大叔能否达到克里托斯的境界呢？北欧神话的粗犷程度丝毫不比希腊神话逊色。

↑利用强壮的肉体和坚韧的信念将所看到的敌人统统灭杀至渣，欧美暴力美学在本作中会得到淋漓体现。

POINT 360 《地牢英雄》强力出击 演绎阴森黑暗的地下世界

《地牢英雄》是由Gamecock Media Group公司正在开发的一款XBOX360独占游戏。本作是一款魔幻风格ARPG游戏，以黑暗的地牢为背景，玩家将在阴暗的地下环境展开与众不同的冒险。

本作题材新颖，是近年来第一款以地牢战为背景、描绘逼真的地下战场的RPG游戏。玩家会在暗无天日的地下牢房中与各式凶猛离奇的怪物进行战斗，探索神秘又充满危险的地下世界。借助Xbox360主机的性能，游戏将描绘出一个真实又富有韵味的地底世界。本作还支持高清晰画面、极为逼真的细节和特效处理以及具备高互动性的游戏场景会让玩家深醉其中。本作发售日未定，预计会在08年内上市。届时玩家将会体验到经典美式RPG游戏的"菠萝韵味"，加上富有创意的地下世界题材一定会让游戏别有洞天。



POINT 360 &PS3 《希魔复活》再次重生

从初代《希魔复活》发售到现在已经过去了整整20年，老玩家们有机会在Xbox360与PS3的华丽画面中重温当年FC的经典，的确是颇为令人感动的一件事情。自从《希魔复活：重装上阵》公布之后，就一直受到了老玩家们的关注。本届E3展除了公布新的预告视频之外，也提供了一小段试玩关卡让玩家们体验。不过游戏的发售日期目前仍未确定。

从试玩版中可以看出，游戏的场景颇为庞大。主角那可以收缩的机械左臂自然是游戏中的关键要素。利用这支左臂，主角可以像"蜘蛛侠"一样悬挂在高空的物体之上进行跳跃，在战斗中也可以利用它抓住敌人、或者像鞭子一样攻击。就手感来说，尽管并非CAPCOM本部制作，但游戏中的跳跃、打斗还是颇为流畅。不过，在空中急速跳跃并且转向的时候，由于视角的限制，控制并不是十分灵活，需要一段时间的适应才能掌握。与敌方机器人的搏斗可谓魄力十足，主角可以利用左臂跳上敌人的背部，然后攻击其弱点，打倒体型数倍于自己的敌人。不管你是否玩过前作，只要是动作游戏的爱好者，相信《希魔复活：重装上阵》都是值得你期待的作品。



POINT 360 3A力作《无尽未知》

《无尽未知》是由著名的"3A公司"Tir-Ace为Xbox360量身定作的原创RPG大作，也是Tir-Ace的首款Xbox360作品。本作将采用非常直观的即时战斗系统，类似于ARPG的战斗模式，角色的行动与攻击都相当自由。以幻想题材为基础的本作由Tir-Ace董事长五反田义治担任制作人，SQUARE ENIX公司负责游戏发行。本作官方定义为"即时战斗RPG"，意为包括战斗在内的游戏节奏将会比较快，玩家会体验到行云流水般的操作快感。游戏将于今年9月2日与玩家见面，日美版将会在两地分别上市。

根据开发人员的描述，本作的背景是在一个沐浴着月亮光辉的世界，所谓"月印"即是人们获得月之恩惠的印迹。游戏正是由此开端，并围绕着这个"月之恩惠"而展开。以幻想题材见长的Tir-Ace在明年的《星海4》之前先为Xbox360玩家带来了这款独占日式RPG大作，喜欢的玩家一定不容错过。本届展会上厂商公开了最新的宣传影像，唯美华丽的画面表现无愧于3A公司之名。



↑凭借厂商强大的开发实力。无论是动画还是实际游戏画面都一如既往地优秀。



→优美的画面特处理突出了游戏无与伦比的战斗爽快感。

POINT 360 圣徒之街风波再起

在《横行霸道》系列的众多模仿者中，《圣徒的争斗》可以算得上是形神兼备的一个。《圣徒的争斗》预定于今年10月14日上市，在本届E3展上THQ拿出了一个试玩版，玩家可以亲手体验本作的前期关卡。

自创角色系统在如今的游戏中几乎已经成为了标准配置，而《圣徒的争斗2》更是拥有堪称海量的角色造型选项。举个例子来说，你不但可以设置角色的脸型、五官、头发、肤色，甚至还可以为他（她）加上口红、眼影之类的化妆。有了如此细致入微的设置，每个玩家都能创造出最让自己满意的角色形象了。

试玩版截取的是游戏的开头部分。主角是一个被关押在孤岛监狱上的犯人，在精心策划的逃亡之后，他回到了繁华的城市之中，并且开始大展拳脚，利用自己的实力打出一片天地。比起前作来，本作很多方面都有巨大的进化。高自由度、丰富的支线任务以及对于黑帮生活真实的描述，都是本作的卖点。相信假以时日，本作能够摆脱“GTA仿制品”的头衔，树立自己的风格。



POINT 360 语音指挥！战争终结之日

对于军事迷来说，军事小说家汤姆·克兰西的鼎鼎大名不用再多加介绍。即使是在游戏界，这也是个令人耳熟能详的名字：《彩虹六号》、《分裂细胞》、《幽灵行动》，等等这些著名作品都是以他的小说为蓝本改编而来。在E3展会上，我们看到了以他命名的即时战略游戏新作：《汤姆·克兰西之战争终结》。

家用机平台上的即时战略类游戏所面对的最大问题就是输入设备。与键盘、鼠标比起来，手柄可以实现的操作相当有限。因此，家用机平台的即时战略作品往往很难令人满意。不过这种局面也许会从《汤姆·克兰西之战争终结》开始扭转——本作引入了语音指挥系统，玩家可以利用话筒，如同一个真正的指挥官一样实时下达语音指令！从试玩版的情况来看，语音识别系统的性能令人满意，能够准确识别玩家的大多数指令。本作预定于今年秋季发售，如果你对自己的英语有信心的话，到时不妨尝试一下用语音指挥大战的感觉！





←↑游戏中的语音系统表现令人满意，命令设置较为完善，你可以很方便地对自己的部队下达各种语音命令。

POINT 360 劳拉·克劳馥的地下冒险

自从接手《古墓丽影》系列的开发工作之后，凭借着《古墓丽影：传奇》和《古墓丽影：十周年纪念版》两款作品的成功，Crystal Dynamics已经获得玩家们的认可，并且扭转了这个系列不断下滑的颓势。因此，人们对于《古墓丽影·地下世界》的期待程度比起以往来可以说要更加高涨了。上个月底，本作的官方网站正式开张，除了提供光盘包装封面预览、音乐和制作人访谈下载之外，也明确公布了本作的发售时间：2008年11月18日。



Crystal Dynamics在E3展上提供了本作的试玩版本，试玩版主要展示的是一个水下关卡。游戏画面表现给人留下了非常深刻的印象，无论是水面上的波浪，还是水底的光影效果，都让人对游戏的图像引擎抱有很高的期望。本作中主角劳拉将涉足的区域包括玛雅遗迹、吴哥窟等等，与这些古文明以及相关的神话传说自然仍将是本作中最重要的元素。



POINT 360 《红色派系》满足破坏欲

如果说要为《红色派系》系列找一个关键词的话，那就是“破坏”。在PS2平台的初代《红色派系》中，玩家便可以自由地破坏场景中的大部分物体。2004年，Volition Inc.公布了新作《红色派系：游击战》，迄今为止本作的开发工作已经持续了四年之久——之所以用了这么长时间，是因为制作组首先要为它开发出次世代水准的新物理引擎，以展示更加卓越的破坏效果。

为了更好地表现破坏效果，游戏从FPS改为了第三人称射击。制作者表示，本作的场景规模将达到他们正在制作中的另一款作品：《圣徒的争斗2》中城镇的三倍至四倍之大，你有足够的空间去满足自己的破坏欲望。高水准的物理引擎保证游戏中的物体都有极为逼真的表现：例如当你炸毁一座桥梁的时候，它并不是在毁坏之后就一成不变了。相反，它残存的部分会因为失去支撑而逐渐塌陷，也可能因为外力影响而发生连锁倒塌。制作者也向玩家们保证，《红色派系：游击战》绝不是一款除了“破坏”外就没有其他内容的作品。曲折的故事、激烈的战斗、精心设计的任务，都会驱使你不断探索游戏中的每一个区域。遗憾的是，本作的发售日期暂时还未确定，制作方希望能够在2009年推出这款作品。



CHECK UP! E3消息汇总

●微软官方于展会上公开了最一次的Xbox360面版升级，最新的面版风格相当漂亮，对比现行的面版有着更为出色的画面效果，并且将对应最新的游戏背景显示，本次升级预定今年秋季开始运行。

●根据微软刚刚公布的年度财报显示，微软公司的娱乐和设备部门在过去一年中首次实现业务盈利，包括Xbox360在内的娱乐业务在07-08财年中达到了4.62亿美元的营业利润，较之上个财年的19.69亿美元的净亏损提高了20余个百分点。

●未经证实的消息，微软公司相关高层人员在接受媒体采访时表示，微软正在积极与SQUARE ENIX就《最终幻想13》进行进一步沟通交涉，以求作品能在日本地区有更多的发展机会。言下之意即是微软正在努力争取Xbox360版《最终幻想13》能够同时发售日版，有关确切信息请留意后续报道。

●根据可靠消息，雅虎公司CEO杨致远已经向雅虎的股东发出了一封电子邮件，称雅虎已经接受微软以每股33美元的价格收购雅虎，并会尽最大努力保证每一位股东的切实利益，至此旷日持久的雅虎收购案可说是有了一个比较明确的结果。

●根据微软财报显示，截止今年6月30日，Xbox360主机在全球的销量已经超过了两千万大关，达到了2030万台，其中今年4月1日至6月30日全球销量为130万台，对比去年同期销量增长了85%。

●微软宣布已经确定将于今年11月7日发售的超大作《战争机器2》将会同时发售主题限定版主机，主机将以红色调为基本色，主机面版会印有《战争机器2》的黑白调主题图案。本限定版主机将与游戏一同发售，并包含同捆的红色下定版手柄。

●根据一则非正式的消息，SONY公司在E3展召开前的发布会彩排中抓获了几名窃取者，据说与微软有着相当大的关系。据称在发布会彩排现场，SONY公司相关人员发现彩排现场的每一个细节都在短短十几分钟后被披露到网络上，在会场保安的协同搜查下，会场三楼一间阳台上几名行迹可疑的人员被当场抓获，据说这几个人受雇于某家情报网站，目的是第一时间透露SONY发布会具体内容，而根据分析，此事与微软之后临时取消《光环》新作发布会有着非常密切的关联，正是因为微软得知了SONY发布会的内容过少而取消了发布会，但SONY与微软官方均拒绝对此事发表任何评论。

●KONAMI公司开发的音乐舞蹈游戏《DDR》的最新作《劲舞革命 宇宙3》于E3展出了新游戏画面，本作新增DJ模式和最新的任务模式，可用超过400种以上的道具来为自己的角色精心打扮。游戏收录70首以上的不同年代名曲，并可通过Xbox360Live下载到官方提供的更新曲目，并与其他玩家在线对战。

跨平台成就新主角 微软改变产业秩序

E3结束了，微软成为了本届展会当之无愧的主角，不但公布的游戏数量最多，达到了近50款，而且Xbox LIVE的海量功能更新也看点十足。而最令人惊奇的，自然是《最终幻想13》居然也登陆到了360平台。相比之下，索尼已经颜面扫地。早先索尼举办展前新闻发布会的时候，史?艾都会同场发布一些消息，然而本次这个索尼的老朋友却出现在了微软的发布会上，看着和田洋一发布《最终幻想13》跨平台时的兴奋表情，看来PS3对史?艾的吸引力确实已经被360给抢去了大半。微软现在在家用机市场的地位基本确定为第二，尽管前一段时间的销售速度被PS3赶超，不过经过了这次E3，相信360带给玩家们的信心更足了，以后索尼想要彻底赶超的话，恐怕是非常艰难的。

恶补自身的不足

看一款家用机的优劣，其实性能仅仅是一小部分的参考。就好比PS2比NGC和Xbox的机能差，GBC比NGPC和WSC的机能差，但最终胜利的却恰恰是PS2和GBC。历代优胜主机的最大优势相信不说大家也都知道，那就是游戏数量多，且不乏精品大作。

上一代的Xbox就吃了这个亏，在当时的三大主机中，Xbox的性能最高，其游戏画面与PS2相比有明显的差异，绝对令当时的玩家惊艳。可惜，日式大作少得可怜，美式游戏中的精品数量也远远低于PS2，因为很多美版游戏都是跨平台发售。当时的Xbox能够独占的大作也不过就是《光环》之类，就连《横行霸道3》这种美版的超白金大作都是先在PS2上推出的。大家可以想一想，当年的Xbox遭遇了如此尴尬的处境，要不是微软的财力雄厚，早就和DC落得同一下场了。而任天堂当年也幸亏有GBA系列的支持，否则家用机方面的失利一定会给公司造成致命的打击。

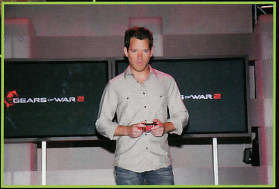


从360时代开始，微软明显加大了与第三方厂商的合作，大量原本仅仅为索尼或任天堂独占的作品都成为了360独占，或者跨平台的作品，例如《皇牌空战6》、《VR战士5》、《生化危机5》、《恶魔猎人4》等等。而且微软独占的作品中，优秀作品的数量也越来越多，例如《战争机器》、《忍者外传2》等。本次E3，微软再次公布了大量游戏作品，数量居三大主机之首，这不得不让人钦佩微软在这几年之内的努力！从哪里跌倒，就从哪里爬起来。假如微软将这一缺陷克服的话，未来必将成为和Wii并驾齐驱，且分属传统和创新两个领域的家用机双霸主！

发扬已有的长处

网络在家用机游戏中所占的比重越来越大，而且围绕网络而开展的各项服务也是游戏厂商们竞争的战略要地。在这方面最先开始尝试的不是微软，如果追溯历史的话，任天堂的FC主机时代都发售过功能较为单一的网络服务套件。但微软在Xbox时期便构筑了Xbox LIVE这个网络服务平台，其功能之全是以往任何主机乃至同时期主机都无法比拟的。到了360时代，全球的网络普及已经达到了相当高的程度，而且网速的大幅提高也允许更多的娱乐方式加入进来。对应360的Xbox LIVE以每年两次的更新速度，不断完善自身功能，并且不断拓展服务领域。相比PS3和Wii，360的Xbox LIVE实在是太强大了，其网络用户的注册人数也是索尼和任天堂无法比拟的。就其最新公布的数据来看，Xbox LIVE的注册人数已经达到1200万，而且现在还以每5秒钟一人的速度在不断加入。

在当今的时代，掌握了网络的主动权对于一款主机的整体形象是非常重要的。因为当前的主机都不再像当初那样仅仅是为了玩游戏，包括多媒体播放和网络娱乐功能也是现代的游戏机所必需考虑到的必备要素。这和当代消费者们的消费心理转变有关，因为现在的娱乐家电种类实在太多了，而客厅的面积容量有限，那么在有限的空间内实现娱乐方式最大化就是人们所考虑的问题。PS3的HOME是个非常不错的构想，可是这项网络工程非常巨大，先不说现在还没有完成，即便完成之后也要经过多次的大规模测试后才能正式运营。它对于Xbox LIVE的威胁的确存在，不过由于时间问题，还是给微软留下了防御抵抗的机会。Wii的网络服务应该算是最差的，除了下载游戏、更新信息之外，并没有任何让人印象深刻的服务，终归Wii的专注点和其他两款主机不同，即便不靠网络，也有它自己的生存之道。那么微软现下需要集中火力对付的就是索尼了。



前面我们已经罗列了这次Xbox LIVE的全部更新内容，其中那个类似于Mii的玩家形象自定明显是向Wii学习，同时以此来和PS3的类似服务拉近距离。微软的这一设计自然不能和HOME相提并论，但依照微软不断更新Xbox LIVE的速度，这项服务在未来必然会有更高的发展空间，索尼也必定不能真的高枕无忧。

振奋士气的一击

微软在本届E3上最大的胜利就是成功拉拢史艾，将《最终幻想13》招至360平台。尽管PS3依旧独占日版，而且还提前发售，但这件事已经足以表明微软的360已经撼动了PS3的地位，第三方开始重新选择能够依靠的硬件平台。现阶段需要靠跨平台来保证软件的销量，而未来却不敢保证会不会干脆转投到微软的旗下。

当前的游戏市场竞争非常激烈，没有一个普及量巨大的主机，软件厂商们也就失去了赖以生存的平台。以至于《勇者斗恶龙9》居然会破天荒成为了一款掌机作品，《怪物猎人3》也选择了画面质量还维持在上一代水平的Wii。《最终幻想13》与很多作品不同，因为很早就公开了制作精良的画面，所以现在面对PS3一直低迷的状态，史艾也感觉骑虎难下，如今微软向他们提出了跨平台的要求，这对于增加《最终幻想13》的销量自然是件好事。终归像《最终幻想13》这样的大作，其开发成本是要数倍于一般游戏的，然而最终成品的销售单价却和普通游戏差不多，那么想要盈利的话就必须保证销量也要数倍于普通作品。

微软这次能够拉拢到《最终幻想13》其实并不算是完全意料之外，只不过这一消息本身的分量太重，所以当人们亲眼看到时还好会觉得非常震撼。索尼的这次新闻发布会显得非常低调，大部分原因就是因为《最终幻想13》跨平台。现在索尼和微软相比，在软件阵容方面已经完全没有优势可言，微软独占的大作数量甚至超过了PS3，而在跨平台游戏方面，PS3版的销量也仅仅是持平甚至低于360。微软的进步实在太明显了，恐怕索尼在PS2时代是打死也想象不到的。

后记

E3的举办日期延后，和东京电玩展仅两个多月之隔。微软在欧美市场已经显现出了明显的成功态势，然而日本市场这块硬骨头却是微软一直啃不下来的。虽说日本在全球游戏市场的比重越来越小，不过就其实际消费数量来说也不能小看。微软这次拥有了欧美版《最终幻想13》的发售权，这对于攻占日本市场几乎没有帮助，那么下一步微软是否应该好好研究一下如何应对口味刁钻的日本玩家了呢？期待在9月份的东京电玩展上，微软可以为玩家带来更多惊喜。抛开大家对个别主机的偏好，对于真正只热爱玩游戏的玩家来说，好游戏集中在一个平台上是再好不过的事了。

2008 E3索尼展前发布会纪实——无力反击，平平淡淡才是“真”



在今年E3展前，风头最劲的非微软的发布会莫属了，特别是FF13的跨平台推出对于索尼而言绝对是致命的打击，那么，最后登场的索尼能否在自己的发布会上反戈一击，绝地逆转呢？很遗憾，尽管发布会上有《战神3》的上演，整体而言仍然过于平淡。

“主机有10年寿命，现在才第2年”

索尼的E3发布会于美国时间7月15日上午11点30分在洛杉矶会展中心的圣殿礼堂正式召开。展会一开始就是大量PS3游戏的演示。

之后,索尼美国分部总裁杰克·特莱顿（Jack Tretton）走上了讲台，他就是这次索尼发布会的主持人。杰克开始回顾PS1当年的发展历程，除了提及当初的辉煌之外,他还特别提到了PS刚上市头两年的状况，“主机有10年的寿命，现在才是第2年”这句话被其反复强调。

接着就是各种PS3游戏的演示，首先是《抵抗2》的宣传片。本系列的1代曾经作为PS3的首发游戏而登场并且取得了不错的成绩。制作人泰德·普利斯（Ted Price）表示本作将支持60人在线联机、8人战役模式等等，而且本作将于今年年内上市。

接着杰克谈到了PS3游戏《小小大星球》，这款SCEA的新作将是重新定义PS3游戏的典范，它将允许更为积极的玩家互动。杰克利用游戏的角色自定义功能制造出了一名波士顿队版的迷你角色。

PS2，昨日黄花依旧盛开

随后是一些数字性的回顾：2008年内,PS3销量180万台，PSP销量160万台,包含PS2在内的所有主机累计销量超过500万台。廉价版PS3游戏（GREATEST HITS PS3）将登陆北美市场，包括《抵抗》、《战鹰》、《极品飞车》、《刺客信条》、《使命召唤4》、《彩虹六号》等多款作品,廉价版的价格均为29.99美元。

杰克表示今年年内还将有130款PS2游戏上市，包括《星球大战·原力解放》、《NCAA 09》、《泰格伍兹PGA》、《歌星》等作品。随后公布了新的PS2主机游戏同捆套装：《乐高蝙蝠侠》PS2套装，附带黑色主机、PS2版游戏、和一张《正义联盟·新开拓者（Justice League: New Frontier）》的DVD，售价149美元。

PS3网络功能：PS Store & PS HOME

杰克表示，PS与PC的互动将进一步完善，今年PS3和PSP玩家将可以通过PC登录他们的PSN帐户，访问好友、为他们留言或是与他们进行短信交流。

PS Store方面进展迅速，到目前为止通过PSN下载的各种内容超过2000万项。杰克在展会上公布了几款对应PSN的全新作品，包括《拉切特与克拉克:战利品之争》，今年夏天通过PSN提供下载，预计售价为14.99美元，索尼试图打造更多短小精悍价格低廉的PSN游戏。

演示完毕后，杰克开始介绍曾经被重头宣传的PS HOME，他表示玩家们的等待将物超所值，玩家们可以在PS HOME上与朋友们聚会、一起进行各种游戏等等。

紧接着，杰克与PSN业务负责人埃里克·莱姆培尔（Eric Lempel）开始介绍PS3的电视和电影下载业务的进展情况，PSN电影的供应商包括迪斯尼、米高梅、索尼电影、福克斯、狮门、华纳等诸多知名厂商。所有电影或电视节目将从该业务开放的第一天起提供下载，电视节目对应普通和高清两种规格，售价分别为1.99和2.99美元，电影的出租价格从2.99到5.99美元不等，购买价格为9.99到14.99美元之间，而且所有这些电影都可以被传输到PSP上观看。杰克表示：PSN视频下载从当天晚上开始上线！



PSP&PS3游戏演示

介绍完PS3后，杰克公布了新的PSP套装：《拉切特与克拉克：尺寸事件》版PSP同捆套装，附带银色版PSP，1GB记忆棒、《无限回廊》PSN下载帐号、《国家宝藏2》UMD电影，售价199美元，2008年10月发售。

PSP版《抵抗》将由Bend Studio公司开发，采用第三人称肩后视角，穿插大量电影化特写，场景特效和细节相当出色，游戏预定2009年春天发售。此外演示的还有《PATAPON2》、《乐克乐克2》等作品。

随后杰克谈到了与Google的搜索合作，以及与YouTube的合作等等。新项目“Life With PlayStation”预定本月底上线，玩家可以从虚拟地球上寻找任何城市或地区，查看那里的天气和重要新闻，阅读新闻简报等。

接着来自索尼在线娱乐的代表吉姆·李（Jim Lee），开始介绍SOE的新作《DC漫画英雄在线》，以及《黑暗代理人》和《自由领域》。随后是一系列PS3游戏开发者的访谈，包括Treyarch、EA、育碧等等。

之后展示了23款PS3独占游戏的LOGO，包括《机车风暴2》、《合金装备4》、《海豹突击队·对峙》、《抵抗2》、《灵魂能力4》、《镜之边缘》、《生化危机5》、《歌星》、《吉他英雄4》、《杀戮地带2》、《终结战争》等。紧接着是超大作《战神3》的一小段演示视频，场面依旧极具震撼效果，可惜并未公布其余具体信息。最后,以名为《MAG》的演示作为发布会结尾,该作支持256名玩家，每8名玩家组成一支小队，游戏有升级概念，角色可以在战斗中不断成长。

POINT PS3　80GB版PS3降价至399.99美元 原有40GB版将逐渐淡出主机市场

SCE在E3 2008官方发布会上宣布80GB版PS3主机将代替之前的40GB版PS3成为主要的货源，并且仍旧以399.99美元的售价销售，之前40GB版PS3的价格也是399.99美元，因此这已经是变相降价了。



新的80GB版PS3主机将在9月发售，新版本主机除了拥有两倍于40GB版主机的硬盘容量并且随主机附带一支震动手柄（DualShock3 controller）外，在其他的配置方面与40GB版主机相同。40GB版PS3主机将逐渐淡出市场，索尼将市场上的PS3主机重新拉回到惟一的标准：80GB版。

POINT PSP　PSP日本累计销量1000万台达成 金属蓝新版本PSP给玩家们更多选择

根据SCEJ最近发布的最新消息，携带型游戏机“PSP”在日本国内的累计销量已经突破1000万台。“PSP”作为索尼公司主打的携带型游戏机在2004年12月12日发售了初代机1000型；2007年9月20日进行了大幅度轻量化、小巧型改良的2000型正式登上舞台,并在2周内达到了50万销量的骄人成绩。主机的颜色现在共有7种，最新颜色“金属蓝”PSP将于7月17日发售。



另外，视频信号接收端子等周边外设的扩充，使PSP在游戏以外的领域得到飞速进化，今后索尼还会进一步加大PSP外设周边的开发，PSP游戏在2008年3月31日也已经达到了580部。

一叶落激起湖中波纹千万重

龍が如く3

龙如3开发始动!! 桐生氏君临冲绳!

距《龙如见参》发售仅4个月，正统续作开发情报大公开……
名越制作人透露《龙如3》秉承前作精神，两大基本要素得以确定。
与前一部别传《龙如见参》的古装风格迥然不同，再次回归现代主题。
新的故事将为玩家讲述前作《龙如2》中，结尾处两年以后的事情。
新的“西洋风格”游戏舞台——地处日本最南线的冲绳岛将闪亮登场。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：龙如3			发售日未定
	动作冒险	SEGA	价格未定	日版
	蓝光	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

E3展上，各方“游戏大名”纷纷宣布最近一段时间内的开发计划，不断震惊着与会者的神经中枢，作为老牌游戏制造商的SEGA也不甘寂寞，宣布了关于《龙如3》开发状况的最新情报。记者将与名越总制作人、制作人菊池正义直面以对，探究龙如迷目下最关心的一些深层消息。在三人的侃侃而谈中，希望玩家可以从中得到满意的答案。

新舞台，冲绳

——突闻此消息时，很是惊讶，距《龙如见参》发售只仅仅过去了4个月啊，选择这个时机宣布《龙如3》的最新消息，真的没关系么?

名越稔洋（以下简称名越） 不要紧的（笑）。我觉得这是个好时机。

——将登陆PS3平台的话，那它是不是与《见参》一起进行开发的呢?

菊池正义（以下简称菊池） 不，不是的。是在《见参》的开发结束之后才开始的。

——那么，为什么这么快就着手制作呢?《3》也是一部古装剧么?

名越 《见参》在本系列中是属于外传一样的作品，但是《3》则是正统作，将描述《龙如2》之后发生的故事。

菊池 时代设定是现代、主人公是桐生一马、舞台是神室町，《2》中生还的人将继续在本作中登场，遥和真岛等大家所熟知的角色也依然会继续出现。

名越 实际上冲绳将作为游戏的新舞台登场，神室町虽然是舞台的中心，但是冲绳将成为《2》中大阪一样的重要舞台。《龙如》系列的一大特征就是，在发售之后，将与现实时间同步，也就是说到下次龙如新作发布之间的时间，也就是游戏中上代结尾后的顺延时间。《2》已经发售了2年，游戏中的人物也经过了两年，这期间，桐生和遥遇到了一些事情，并辗转来到了冲绳。

——原来如此，冲绳是个不一样的旅游胜地啊。

名越 舞台方面，大家都很在意，实际上，九州、北海道、名古屋这些地方都有考虑过，既然放在新作上，那么就要有其街道所独有的魅力。中心是神室町没有错，但是另一个街道要与《1》、《2》的街道风格不同，当然值得期待。如此一来，冲绳正符合要求。

菊池 冲绳具有独特的异国风情，即使看到有外国人走在这里也不会感到奇怪，这里弥漫着一种浓厚的感觉，也正因为冲绳带给人的阳光感，与游戏相映成趣，作为舞台再合适不过。

——国际色彩比较浓这一点正衬托了剧情，是么?

名越 冲绳在很多方面都受到关注，从报纸上也可以间接了解，它在不经意间已经成为人们谈论的焦点。这一点也正是《龙如》系列所需要的。

关键词“人性”

——还想多了解一些内容，《3》也启用了豪华的演员阵容么?

名越 是的，现在还不能详细的说明，不过一定会让大家觉得新鲜，不但是主角，配角方面也会让玩家大吃一惊的，敬请期待发布日的消息吧。

——真想快点知道，那么神室町中会不会像《2》一样，引入一些实名店呢?

菊池 实名店是让街道更加真实所不可缺少的要素，现在还在进行交涉。大家拿到手的时候，一定会惊叹“《3》真厉害啊!”

——在PS3上除了展示街道以外，还重点诠释了哪些部分?

名越 那就是气氛了，走在路上的那种真实感非常重要。

菊池 街道会随着日月星辰的变化而变化，也就是说，街上的人和商家都会不断变化。

名越 我们曾经到街町实地采风，留心看了一下路两旁的广告牌，有些广告牌非常受欢迎，从很远的地方就能引起人们的注意，每年都有一些广告成为人们议论的话题，我们想把它们也加入到游戏中。

——非常期待游戏中的冲绳是怎样展现异国风情的。

菊池 这次，不像日本风格的日本要素将成为表现的重点之一，与东京相比，冲绳的地方色彩很浓，水色更多些、红色也更多些，因为去过很多次，所以细节的部分将会重点表现给大家。

名越 PS3的机能可以毫不掩饰地表现出效果，这点很可怕，随着要展现的部分越来越多，为了不让玩家指责“这点没有做好”，所以我们只能全力以赴。

——《3》有没有关键词或要表达的主题之类的?

菊池 与《1》、《2》一样，《龙如3》也是一部重点描写成人世界的故事……和电视剧一样，现在剧透的话就没意思了。（笑）

名越 我们也借鉴了电视剧的要素，游戏中的人物是等身大的，单凭这一点也会引起人们的共鸣吧，因为《1》和《2》已经发挥得很出色了，我原本觉得超越前作是很难的，不过从已经完成的剧本来看，几乎可以和前作并肩，感觉自己又回到了起跑线前一样，责任重大。

菊池 说到底，本系列就是在展示“人性”，各种各样的人、各种各样的人生，阳光与阴暗两个层面都有涉及。

——官网是不是也在同步制作中呢?

名越 是的，7月4日正式运行，看到网上的情报会让人非常期待本作。

菊池 并非古装剧、以现代作为舞台的《龙如》将初次登陆PS3，一定不会让大家失望，敬请关注。

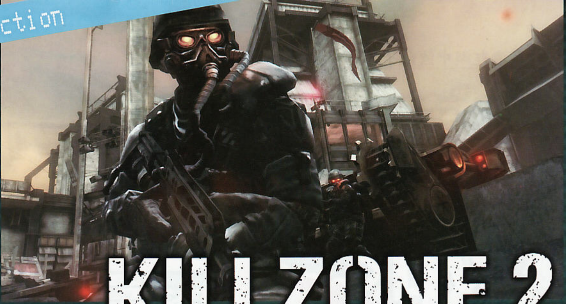
名越 全体制作人员也是怀着决不让看官们失望的心情在制作本作，与其说是工作，不如说成是在养育一个很重要的生命一样，失败的话，我们自己也不会答应。如何赶在Fan们最期待的时候完成并发售，也是制作小组关心的。怀着这样的心情进行制作的开发人员，又加入了一些全新的制作要素，相信一定会为大家奉上一款高品质的作品，敬请期待。



↑希望能再次从名越脸上看到像《龙如2》发布时一样的那份自信。

杀

同样是FPS游戏，那么厂商当然就要拼尽全力制作游戏，毕竟人家微软有《战争机器2》坐镇，杀戮地带2制作时间很长，根据现场所展示的视频来看，光论画面已经和《战争机器2》不相上下了，甚至还要强于它不少。在E3展会的试玩中我们看到了一个熟悉的身影，宫本大神体验过后对此赞不绝口。



KILLZONE 2

↓各种新系统的引入让游戏变得乐趣更高，攀在墙上射击可不是一个明智的选择。



由SCE旗下Guerilla Games制作的杀戮地带2从公布以来就一直受到FANS们的关注，自从去年E3的时候官方放出游戏视频之后，无数玩家都被视频片段所吸引，逼真的即时演算让玩家们见识到了PS3的真正实力，大量投入开发资金的本作，努力地向着电影级别靠拢，多达120人的开发团队试图要制作出最为优秀的射击游戏作品。

本作的故事将设定在前作的2年之后，ISA大规模入侵Helghast的基地，他们这么作的目的就是为了杀死Helghast的首领来终结这场战争。在游戏为玩家们准备的对抗模式中Helghast阵营能够选择许多前作中只能看却不能用的武器，而ISA也加入了不少新武器与新道具，按照官方的意思就是在这个游戏中没有绝对强大的阵营，因为这个世界是平衡的。

在PS3上制作这款游戏，让开发者们能够真正地去发挥自己的想象力，来营造一个规模庞大的世界观，在PS2版本中整个场景的多边形数量甚至还不及PS3上面的一个角色。真实感将是这款游戏主要宣传的口号，无论是爆炸效果还是人物动作，日后当我们玩到正式版的时候，将会在一个庞大的世界中作战。

复仇的怒火将要覆盖整个世界！

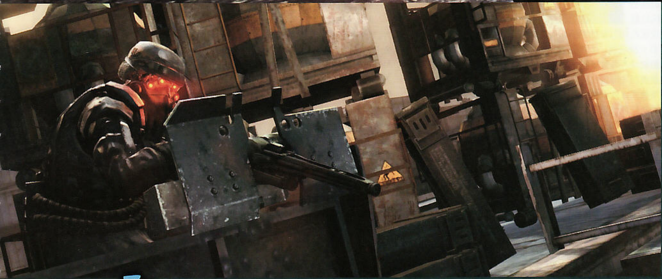
一经过强化后的AI系统，敌人将会更加聪明，不要以为本作中敌人都是等着你打的废物，勇士你手中的枪一定要打得准一些。



本届E3展会Sony与去年一样，在众多游戏的展示中穿插了一段《杀戮地带2》的影像，与去年所不同的是本次影像所展示的是实际试玩。在这个试玩版中我们所看到的是一个令人吃惊的世界，无论从画面本身还是人物效果都逼真的让人吃惊。在影像中除了人物战之外，还展示了乘物战，紧张的战斗与磅礴的音乐相配，那情景时刻勾人心弦。 □文/菜团

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：杀戮地带2		2009年预定	
	FPS	Guerilla Games	价格未定	美版
	蓝光	1-8人	记忆卡容量未定	12岁以上





↑游戏的枪械制作的非常优秀，从画面中看去就好像真枪一样，不光如此武器在射击时候所迸发出来的火花效果也是很逼真的。

←游戏中应该存在了许多可供使用的武器，图片中的机枪炮台应该就是能够使用的武器之一，在游戏进行的时候为了节省弹药，请尽量使用"免费"的武器。

戮

根据展示视频我们看到了华丽十足的爆炸效果，逼真的爆炸特效与枪械音效混在一起构成了一出异常壮丽的交响诗篇。Sony在这款游戏上可真是砸足了银子，制作经费完全可以和一部大投资的电影相比了。本作为了更加突出游戏的真实感，特地和好莱坞的特效小组合作，试图将枪火效果、爆炸效果，爆炸后的黑雾、尘土飞扬的场面制作得尽善尽美，而看到本次的视频展示我们相信了这一点，除此之外本作对于"纸娃娃" 物理效果的运用也是炉火纯青，将士兵的死亡动作制作得极为逼真。



除了画面表现之外，游戏中能够使用的道具种类也很丰富，像是坦克、步行车、炮台等常见兵器都可以使用，与兵器普通枪械战斗所不同的是，移动兵器之间的战斗会更加激烈。相信看过演示的玩家们都会希望这个游戏能够早些时间降临于世。



20世纪中最大的战争 即将在PS3上强势登陆

是无奈还是另有打算 本届E3Sony出展游戏总汇

TOP! 一年一度的E3大展又来了，本次展会上Sony同样公布了许多PS3与PSP的独占作品，不过面对着Sony这些寥寥无几的大作实在是让人有些无奈。本次E3中大展虽然Sony参展游戏过少，不过值得期待的大作还是有的哦！ □文/莱团

POINT PS3 连线模式支持60人同场竞技 《抵抗2》将延续前作故事背景



《抵抗 灭绝全人类》是PS3首发游戏之一，作为PS3上的独占游戏，这款作品可以说是倾尽了开发商insominac Games公司的心血，游戏是一款具有科幻题材的作品，主要将背景设定在1951年的英国，人类正在面临被毁灭的灾难，这个灾难并不是由第二次世界大战所致，主要是由一种名叫Chimera的恐怖生物所引发，这种生物具有强大的破坏力与繁殖能力，它们的目的就是消灭人类并且取而代之，玩家所扮演的就是美国与英国的反天灾成员共同展开最后的战斗试图拯救全人类。除了单独的故事模式之外本作最大的特点就是支持40人同场竞技，在本届E3展会中PS3所独占的抵抗续作无疑成为了众多fans们关注的焦点，本作继续由SCE旗下制作《瑞奇与叮当》系列的知名工作室Insomniac进行开发，在故事模式中将延续前作的故事背景，主要强化了游戏任务与多人对战模式，本作所强化的多人对战模式可以让玩家通过网络与其他7名玩家共同作战，而前作所支持的40人同场竞技则改成了60人同时对战，如此众多人数的在线数量不得不让人为之惊叹。



遗憾的是Sony还是没有公布确切的发售日。

POINT PS3 《死魂曲 血之诅咒》 最新作登场，继续澄清未解之谜

本次E3上所出展的《死魂曲 新译》是SCE旗下知名日式惊悚恐怖游戏《死魂曲》系列新作，游戏将会采用与初代作相同的故事背景，并且透过PS3的次世代主机性能大幅度提升游戏的声光效果，本故事将一改日本本土主角，采用外国电视台采访团队的不同观点，来重新诠释羽生蛇村的惨剧。

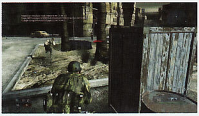


本游戏将会采用类似章节区分的方法，将游戏的整个故事分为12章节，每个章节都会有各自的开头与结尾，每个章节都会有各自的主人公来以不同的观点去诠释整个剧情，在E3召开之前Sony就一直放出有关于本作的消息和影像，画面提升后的死魂曲配合独有的系统将会再次带给喜爱恐怖游戏的玩家们惊喜。E3之前Sony举办了与死魂曲有关的活动，而作为本次活动的最高奖赏就是胜利者将会得到一张BD游戏碟。其中最为让人激动的消息就是，游戏除了在日本抢先推出活动限定PSN下载版和BD光碟版之外，还要在夏季的时候于北美地区以PSN下载专属游戏的形式推出此作品，游戏将会采用章节下载的方式来进行销售，玩家可以任意选择一个章节来进行游玩，当你通过此章节之后，就可以下载另外的章节作品，虽然这样能够花掉少量的金钱过过瘾，不过要是想了解游戏的全部故事情节，还是需要玩家们拥有12章完整版，下载版的游戏名称与实际发售作品名称不同，下载版名称为《死魂曲 血之诅咒》。

POINT PS3 《海豹突击队》强化登陆 新作关键词为"对抗"

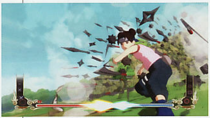
海豹突击队系列历代都是PS主机上面的独占作品，本次E3中Sony公开了PS3独占作品海豹突击队 对抗（SOCOM Confrontation）的最新视频，这款PS2时期著名作品登陆PS3后立刻在画质与音效上进行了质的飞跃，本次作品中《海豹突击队 对抗》将会借助PS3主机强大的机能带给玩家们身临其境的感受，不过唯一有一点让人遗憾的就是本作将是一款强调多人对抗的对战游戏，也就是说先要体验到该作品那么你必须要拥有宽带网络才行。

就如游戏的副标题一样，本作在多人对战方面将会最高支持32人同时在线，游戏将会按照不同的网络连接速度进行合理分队，也就是说游戏中并不会存在着由于网络延迟而拖后腿的人存在。队友交流仍然是最为流行的语音与文字输入。本作游戏模式分为压制、护卫、排除、突入、爆破、脱出以及保护，在这七个模式中玩家们可以选择包括各国特种部队或者佣兵在内的成员参战。每个关卡都会分为白天与夜晚两种类型，除此之外本作将会收录前作中大受好评的多个地图。本次的操作模式将会再次进行调整，根据E3展会上所放出来资料来看，除了以往大家熟悉的"精密射击模式和"左手专用模式"之外还会增加"侦查模式与初学者模式等等……



←海豹突击队在欧美有着极高的人气。

POINT PS3 《火影忍者》新作达到动画水准



↑通过实际战斗画面我们发现游戏确实已经逐渐向着动漫靠拢了。

《火影忍者》系列由CyberConnect2接手之后，力图创新，本次E3展会中NBGI再次发布了《火影忍者》PS3版的最新影像，由于次世代主机机能的逐渐提高，游戏画面已经能够逐渐达到动画片的水准，通过本次影像我们确实看到并不输与动画片的水准。人物多边形更加饱满，动作帧数更足。在实际战斗演示中，我们似乎看到了一个真实存在的火影世界。游戏的主要进行方式似乎和PS2版本相比并无太大变化，只不过将QTE部分制作的极为震撼，游戏将会在许多经典情节的叙述中穿插大量的QTE操作让游戏变得更加有趣。根据现场的资料我们了解到游戏很有可能会支持小队作战，游戏将会以超越动画为主要目标进行制作。让我们一起共同期待这部作品的到来。

POINT PS3 《寂静岭 归乡》 新作试玩！出展E3

作为与生化危机齐名的恐怖作品《寂静岭》系列终于迎来了该系列的第五款作品，本次作品将会同时登陆PS3与X360，游戏从本作开始由美国制作小组接手，制作小组大换血之后，故事剧本也经过重新设计，我们将会在全新的故事中体验惊悚的作品，玩家们担心本作的素质能否与日本小组的作品相比，在这点上大可不必担心，游戏的艺术总监Horton将会用一种怀旧的风格来体现新作。



↑恶心的怪物是寂静岭中不变的主题。

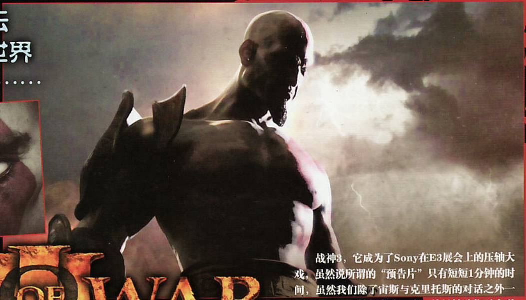


←游戏将会更加注重战斗部分。

游戏的主人公名叫Alex，除了他之外还会登场一位女性角色Elle，在游戏中Elle将会多次出手帮助Alex，不过目前我们并不知道女主角是否也能够进行操作，真希望她并不是一个仅仅由AI控制的NPC而已。寂静岭中的怪物一直都是让人好奇又恐怖的元素之一，本作中除了前几作的经典怪物登场之外，大量新怪物也会出现，值得一提的是本作还是首次使用真人捕捉的作品，这样的目的是想让怪物的动作变得更加逼真。前几作中一直不太出彩的BOSS战让不少玩家心生怨念，不过本作大可放心，制作小组表示将会强化与BOSS对战的快感，同时也会大大超越前些作品。

游戏将采用多分支多结局设定，制作小组所标榜的就是让玩家们在一个开放式的环境中进行探索，你就是主角，你就是这个世界……本次E3上所展出的《寂静岭5》试玩版画面表现更加纯熟。

天空再次密布乌云
血腥味充斥了世界
那个男人，回来了……





GOD OF WAR III

战神3，它成为了Sony在E3展会上的压轴大戏，虽然说所谓的“预告片”只有短短1分钟的时间，虽然我们除了宙斯与克里托斯的对话之外一无所知，但哪怕仅有这一点，就足够我们兴奋激动的了。一个伟大的传说，终于慢慢地浮现出水面！这就是Sony在本次E3展会中为众多战神Fans们留下的最终谜团。 □文/莱团

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：战神3		发售日未定	
	动作冒险	SCEA	价格未定	美版
	蓝光	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

当一切都被毁灭，天地即将闭合，混沌再临。



凄凉与荒芜，毁灭奥林匹斯山

↑远处的身影正是被众神所抛弃的克里托斯。

PS2上最著名的当家作品《战神》系列终于在fans们的盼望之下迎来了续作的消息，在本届E3展会Sony发布会快要结束的时候屏幕一黑，一个令人熟悉的声音再次响起：“在最初的时候，世界一片混沌。我们的胜利为大地带来了秩序，给人类带来了和平的生活。现在！秩序受到了威胁，奥林匹斯众神被激怒了。但是。到最后，他将被痛苦包围。到最后，我们将会胜利！到最后……这里只会留下一片混沌！”

当最后一句话结束时，克里托斯站在神殿之巅，他手持地狱之刃，一双愤怒的眼睛注视着这个即将被毁灭的世界。

正如克里托斯所说，如果宙斯所率领的新神族真被消灭，那么世界必将回归到开天辟地之前，天下万物将重归混沌。故事情节紧追前作之尾，克里托斯和被他所解放出来的泰坦12神，正在向着宙斯所在的奥林匹斯神殿杀去，那么是否众神能够让克里托斯成功复仇？还要继续等待进一步的消息。

Check! 弑神之路终焉

当克里托斯杀死命运三女神，用时光隧道回到泰坦族与新神族交战的时候，克里托斯努力说服了泰坦12神与他共同回到现在消灭宙斯。就在克里托斯在说服泰坦之时，宙斯与其他众神正在奥林匹斯神殿商讨如何杀死克里托斯，就在此时整个奥林匹斯山开始颤抖，外面响声一片，只听山下一声怒吼传来“宙斯！你的儿子回来了！我将给奥林匹斯带来彻底的毁灭。”



←山海相接处正是等待着被毁灭的奥林匹斯山。



一个凡人弑神的传说 迎来终结

↑这里是被毁灭的神殿，PS3将用更强大的机能，将为不朽的传说带来终极诠释。

CHECK UP! E3消息汇总

● 今年Sony将把很大一部分重心放在PSP上，这个举动让无数拥有PSP的玩家们欢呼，除此之外Sony还要严格把关PSP游戏的质量，如果游戏质量过差那么将会取消发售。

● 本届E3上另外一款备受关注的作品《瑞奇与叮当 未来》放出了游戏的预告动画，这款由Insomniac开发的游戏作品，一直以来都成为PS系列的主打作，本作将利用PS3强大的机能再度进行强化，在游戏的展示片段中，我们发现了一个很有趣的技能，那就是通过一种武器我们能够将敌人变企鹅。

● 备受期待的僵尸神作《生化危机5》将在PS3与X360上同时发售，不过一直都有传言微软会有多达1个月的独占权，而本次微软最先展示的《生化危机5》的试玩也让PS3版本的展示黯然失色。

● SEGA的著名作品《战斧》最新作《战斧 Beast Rider》将在PS3与X360上同时发售,这款作品除了保留以往的背景设定与游戏角色外,主要强调了"坐骑"的魅力。

● PSP可谓是目前Sony主机中最红火的小家伙，在今年下半年PSP将会继续释放它的魅力，除了E3上展出的PSP游戏，今年还会有多达50款作品登陆PSP。

● PS3的独占作品《声名狼藉》(in FAMOUS)在本届E3中放出了高清试玩影像，在影像中游戏的画面效果令人惊叹！

● 今年年内还将有130款PS2游戏上市，其中包括《星球大战·全民原力解放》,《NCAA 09》、《泰格伍兹PGA》、《歌星》等作品。

● 索尼发布会上，来自索尼在线娱乐的代表吉姆·李（Jim Lee），开始介绍SOE的新作《DC漫画英雄在线》，以及《黑暗代理人》和《自由领域》。在《DC漫画英雄在线》的宣传片中，超人、猫女、蝙蝠侠、闪电侠、小丑王、所罗门都有登场，玩家将可以在游戏中操纵自己喜欢的DC漫画英雄角色进行对战。

● SCEA总裁杰克表示，2008年索尼娱乐的发展重点是游戏软件，不仅是美国，在全球其他市场也会有许多"PS3独占"的游戏发售，其中包括《合金装4》、《GT赛车5》等等大作。

● 在今年的索尼发布会上，不少厂商的制作人也有登台演讲。包括Treyarch、EA、育碧等，他们认为PS3的性能是次世代游戏的保证，而育碧则认为BD的容量使他们的工作更加轻松。其余登场的还有来自2K、EA和Activision等公司的代表。

● 除了《拉切特与克拉克:战利品之争》之外，其余预计可以通过PSN提供下载的小游戏还包括《痛楚：游乐园》,《花》、《死魂曲》、《胖子公主》和新的GT-TV节目等。

● 对于有许多人抱怨PS3"高性能高价格"定位的情况，杰克表示"福特汽车的创始人曾经说过'那些对你说不需要那么快的汽车的顾客在买车的时候总会嫌你的车不够快',2008年对于PS3来说是真正开始体现其高性能的重要的一年,蓝光在对HDVD的战争中也取得了决定性胜利，而搭载蓝光的游戏机只有PS3，如果没有蓝光的话，也许我们就见不到《合金装备4》了"。

POINT PSP 《啪嗒碰》最新作今冬登场 空军与英雄系统将成为卖点





←更多新BOSS与新兵种让游戏可玩性再次提高。

将音乐与战略要素结合在一起的头脑作品《啪嗒碰》新作即将在今年冬季发售，这款作品可以说充满了制作人员的创意。玩家会用四种战鼓的鼓点来操作"煎饼"们的行动，根据不同的鼓点搭配可以组合出包括：前进、后退、猛攻等指令。前作除了正常流程之外，还加入了mini游戏，玩家们可以通过杀BOSS或者是进行mini游戏的方式来获取高等级兵种的关键道具。在新作中除了增加新兵种空中Patapon之外，还加入了玩家们一直期待的联机模式。在联机模式中四位玩家将会合力将蛋运送到指定地点。

在新兵种方面除了上面提到的空军之外，还加入了英雄Patapon，不过英雄Patapon的具体作用还是个未知数，非常期待厂商接下来的爆料。

POINT PS3 GT5下载服务启动

来自E3大展的消息，PS3用网上竞速游戏《GT5序章》的《GT-TV》相关网络下载服务以及官网最新更新将于8月1日起全面始动。

在相关服务中，需要花费200——300日元就可以欣赏若干视听方面的独占《GT-TV》服务，其中更有大量"顶级配件"和"超级GT"的相关丰富视频影像，一定会让玩家尽兴。

具体的付费方法请参考"PLAYSTATION Network"及"PLAYSTATION Store"的相关规定。另外，作为"GT-TV"特别纪念的活动之一，8月1日至8月15日期间还将举行"10日元超值视听"服务。通过简单的在线付费手续，就可以享受《GT-TV》的超值服务。由于网络方面的技术改良，使用客户端的用户能够同时下载8个相关内容，一旦发生死机现象，再次开机后会自动续传。



↑GT似乎已经成为RAC游戏的"代言人"。

POINT PSP 胖墩与毛杂军的战斗！



女孩子最喜欢的游戏《乐克乐克2》出展E3已经成为了铁板钉钉子的事实，由日本sony电脑娱乐（SCEJ）发表的大受女性玩家们喜爱的《乐克乐克2》正在努力制作中，前作本着新奇的玩法可爱的造型获得不少玩家的青睐，其中最让人津津乐道的是逗趣而又可爱的背景歌曲。游戏的操作极为简单只需要两个按键（L、R）即可操作。可爱的乐克乐克将会加入更多的动作。敌人方面除了前作中可恶的毛杂军团之外，还会追加新的敌人与BOSS。



←新场景与新颜色的乐克乐克让玩家好期待。

POINT PS3 机车风暴即将再度席卷PS3 《摩托风暴 太平洋峡谷》年内发售

本次E3展会上公开了PS3首发热卖游戏之一的《摩托风暴》最新续作，官方将其命名为《摩托风暴 峡谷（Motor Storm Pacific Rift）》，预计今年10月上市。逼真的画面表现是摩托风暴所追寻的宗旨，续作仍然会继承这一点。官方表示本作除了继承前作充满了豪放风格的越野竞速之外，还会加入更多的场景互动性，这里所指的场景的互动性指得是摩托车在高速驰骋之下的冲撞与各种特效互动。



↑机车驶过地面后，泥浆溅起的效果十分逼真。

游戏模式与可选择角色也会大量增加。制作人表示游戏将会突破以往的风格，给予玩家们一个全新的摩托世界。

POINT PSP 抵抗！PSP上劲敌袭来



↑实际战斗画面效果让人惊叹，相信这是PSP机能的又一次提升。

本次E3再次爆出猛料：《抵抗》将在明年6月份正式登陆PSP主机。

根据现场所展示的游戏画面我们可以看到《抵抗 惩罚》的画面效果十分惊人，可以说达到了PSP画面的最高峰，玩家们无需担心本作的素质，因为本作的开发团队正是开发《虹吸战士PSP》的Sony Bend，所以本作的质量得到了保证。

在场所展出的视频中我们看到与玩家们相对立的仍然是名叫Chimera的恐怖生物，根据官方所说本作属于完全新作，这下子有得期待了……

POINT PS3 脑暴，勇者你别再嚣张！

大受好评的魔王当家作，在本次E3中展出了最新作品《勇者别嚣张2》在本作中将会大大提升关卡的数量，更多的新勇者与新怪物也会加入其中，前作虽然让玩家们看到了这款游戏的优秀创意，但是过少的关卡实在是太不解渴了，在本作中玩家们将会体验到一个全新的魔王世界，前作中没有出现的大地图将会降临本作，本作会有多达32关的地下城，10种以上的新怪物与10种以上的勇者会让你大呼过瘾，勇者数量的增多就意味着难度的提升，玩家们要做好准备迎接这场始料不及的超级大战。





PS3大厦将倾，索尼乏术回天

美国时间2008年7月14日上午，微软发布会最后，一条惊天大新闻公布：曾经宣布PS3独占的超大作《最终幻想13》将发售XBOX360版！

SQUARE · ENIX的《最终幻想》，这个索尼曾经最坚定的盟友，在PS3最需要它的时候，反手抽了索尼一记响亮的大嘴巴，正如当年它对任天堂所做的那样。

PS3现在的困境，是大家有目共睹的，由于缺乏有力大作的支持，整体软件数量又太少，直接导致了PS3软件阵容的匮乏。三大主机中，PS3在硬件性能方面有着明显的优势，搭载蓝光后相对“便宜”的售价也有着不小的吸引力，这些都是PS3的卖点。然而，不论索尼如何想要将PS3打造成一台家用多媒体娱乐终端，绝大部分人仍然还是首先将PS3定义为一台游戏机，购买前也是以此为基准进行比较的，那么，一台游戏主机对于玩家而言，什么才是最最重要的？游戏，毫无疑问！

在这次E3展之前，除了《合金装备4》之外，PS3上几乎没有超级大作。但是仍然有不少玩家对其抱有期待，为什么？因为它上面至少还有一款独占的超级大作——《最终幻想13》。FF是一款什么级别的软件，能否拥有它对于一台主机有多大的意义，这些不用我赘述，相信是大家再明白不过的了。三大硬件厂商，微软自己有《HALO》，任天堂自社的大作不计其数，那么索尼有什么？

《战神3》作为近年崛起的动作游戏大作，其已经获得了相当数量的支持者，但是从前两作的最终销量来看，在火候上仍然有所欠缺，因此FF13的独占对PS3有着尤为重要的意义。这也是索尼在如此颓势中仍然保持乐观的一大精神支柱，如今，这条支柱被人毫不留情地抽走，对PS3的打击之大，可想而知。

不过，尽管FF13宣布了会跨平台推出360版，但其日版仍然是由PS3独占，在360上发售的，只有美版和欧版。而且，这个“日版独占”也是相当耐人寻味的：微软的主机，在日本市场的销量一直就处于萎靡不振的状态，这其中既有日本人对本国产品的自我保护心理，也因为微软的主机上长期就缺乏日式RPG大作，而这类作品，对日本玩家的吸引力是巨大的。《蓝龙》、《失落的奥德赛》，这些都是已发售的360日式RPG大作，也确实对其在日本的销量起到了不小的推动作用，然而这还远远不够，因为这两作尽管素质很高，但毕竟是新作，在品牌认知度上完全无法与FF相比。FF13之所以有如此重要的意义，除了游戏本身绝对可以保证的高素质之外，系列累积下来的品牌效应更为重要。FF13“日版独占”也就意味着其不会在日本发售360版（至少暂时如此），因为这个原因而投靠微软的日本玩家数量就会少得多，索尼虽然没能保全“FF13独占”的面子，但是实际损失似乎并没有想象中的大。

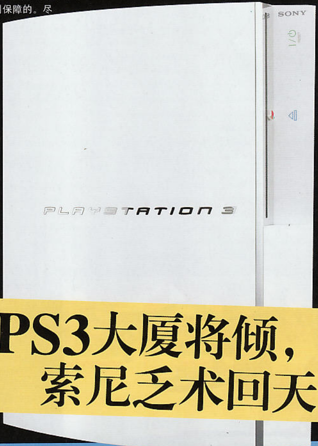
然而，损失的真的仅仅只有面子吗？当然远不止如此，欧美市场的玩家得失暂且不论，FF13由原来的“PS3独占”改为跨平台，其实已经造成了相当大的影响，尤其是对玩家们心态方面的改变。在这之前，曾经宣布“PS3独占”的大作已经先后从最初的坚贞不屈状纷纷改弦易帜变更为跨平台作品，那些“杂鱼级”的游戏且不论，光是有相当分量的大作我们就可以列举出一大堆来：《恶魔猎人4》、《横行霸道4》、《刺客信条》、《怪物猎人3》、《高达无双》、《吉他英雄 史密斯飞船》、《寂静岭5》、《百年战争》等等……以上这些无一不是曾经的“PS3独占”大作，除了《怪物猎人3》最后改为在Wii上发售之外，其余“独占作品”最终都选择了在PS3和XBOX360上跨平台发售。可以看出，PS3原本预期中的软件阵容还是相当强大的，如果上述作品真的都能坚持“PS3独占”，那么PS3的情形将大为改观，只可惜……

那么，这些作品最后为什么都选择了“变节”？原因是多方面的。其中最为关键的一点就是PS3自己的硬件销量过低，而如果一台主机的销量太少，那么游戏销量肯定是无法得到保障的。尽管像DQ这种以“只发售在销量最高主机上”为准则的极端例子不能算数，但其他游戏厂商毕竟也是要吃饭的，如果你的主机普及量太低，人家觉得只在你PS3上发售很有可能赚得太少甚至捞不回本来，那么干嘛还要非死撑着“PS3独占”不放自己给自己找罪受？何况……PS3游戏的开发成本也是出了名的高。

因此，尽管最初宣布“PS3独占”的大作数量不少，但当初人家这么说其实是冲着PS2原来拥有的巨大用户群潜力，当然，多多少少也应该拿了索尼不少好处，只是后来一看势头不对，别人也犯不着为了这点好处拼命吧？商场上，银子远比义气更重要。于是，索尼只能丢卒保车，至少保住FF13和MGS4这两款超大作的独占先吧，现在来看，MGS4还算是成功保住了，这当然与小岛秀夫本人的性格特点有关，不然指不定连这唯一的硕果都没谱呢。可惜啊可惜，FF13的独占最终还是没能保得住，平心而论，SE能够撑到现在才“变节”已经很给索尼面子了——硬件销量就甭提了，你索尼掏得起钱保FF13独占，就算微软别的不会，难道比砸钱还比不过你索尼？！

这次索尼发布会上，SCEA主席杰克在开始的时候曾经反复提及PS当年的状况，并拿PS3如今的情况和PS时相比，以此劝大家要对PS3有信心，只是他有意或无意之中，根本没有对这两个看似相似情况的大背景进行说明。举例而言，PS初期只有PS和SS两大主机争锋而且彼此基本处于势均力敌的状态，如今却是三国鼎立，任天堂Wii销量拥有明显优势，360也比PS3好出许多（1.5倍左右），也就是说PS3所占有的市场份额比当初可是小了许多。其次，游戏阵容方面，96年的PS已经获得了SQUARE和“FF7独占预定”这个强力保障，而如今的PS3却连FF13这样的独占超大作都失去了，自身软件阵容又极少，简直可以用恶劣来形容。最后，当年索尼比世嘉财大气粗多了，能够砸钱挖墙角，现在索尼却又凭什么跟微软去比砸钱？

如今的PS3，尽管有着最强大的硬件性能，但其余方面的表现则实在差强人意，而且看看前几代主机，性能最强的主机却往往无法获胜，任天堂的N64、微软的XBOX，这些都是活生生的例子。在这届的E3展之前PS3的形式就已经不容乐观，支持索尼的玩家们还指望着能有什么振奋人心的消息发布实现逆转，谁知盼来的却是FF13独占的破灭，360玩家一派欢欣鼓舞，Wii玩家自得其乐，唯有PS3，这栋已经开始摇摇欲坠的大楼，在被抽去FF13这根主心骨之后，愈发的风雨飘摇……



2008 E3任天堂发布会纪实——新周边公布，Wii Music登场！



今年Nintendo E3发表会和往年一样，在好莱坞的柯达剧场（Kodak Theater）举行。在发表会一开始，屏幕上出现的就是今年任天堂的E3宣传标语："We Promise to make the world smiling !!"（我们保证会令世界欢笑）。由此可见，任天堂这几年确立的"开发更有意思的游戏"的方针，今年依旧没有改变。之后演示会的开场秀出乎玩家意料，是由UBI Soft的游戏开发者，职业滑雪高手Shaun White使用Wii平衡板亲自展示的游戏《Shaun White 的滑雪板》（Shaun White Snowboarding），这是自从N64时代1080系列之后，又一部以滑雪为主题的游戏。在观众们的欢呼声中，Shaun White运用Wii遥控器和平衡板，灵活地在电视屏幕中的U型赛道上滑行。该游戏需要使用两种外设，也使平衡板在"锻炼身体"之外多了一种用途。作为开场，虽然没有出现什么新的装备（这两年Wii的装备在E3上公布似乎已经是定例了），但是大家的积极性仍然很高。之后登场的是任天堂的岩田聪社长，他在演说中回顾了自己上任之后5年来任天堂在游戏产业方面取得的成绩。在2003年，几乎所有人都不看好任天堂的时候，初任社长的岩田聪一改山内时代任天堂保守的政策，重新确立了游戏制作的方针——与其加大投资去填补技术层面的无底洞，不如用新的操作方式和较低的成本制作长期受玩家们欢迎的游戏。很显然，任天堂的这5年是成功的。DS和Wii为玩家们提供了新的选择，更拓展了自90年代后期以来一直萎缩的游戏玩家群体。岩田聪向大家强调，任天堂所推出的游戏和主机，无论是小孩、老人、核心玩家还是休闲玩家都会喜爱。

之后任天堂向玩家们展示的新游戏是《动物之森 城镇居民》（Animal Crossing City Folks）。借助Wii本体时钟功能，游戏中的内容会随着时间和日期而发生变化。除了昼夜交替之外，在一年的不同节日，游戏的内容也会出现一些比较特殊的情节。在《动物之森 城镇居民》的世界里，玩家可以在城镇中冒险，像DS版一样拿到各种东西，也可以到美发店换发型，到邮局寄信给其他玩家，这款作品依旧是具有浓厚生活色彩的模拟游戏。更值得玩家们关注的是在这部游戏的展示中，任天堂发表了新的Wii麦克风装置外设"WiiSpeak"，玩家可以通过这种设备，与动物之森的其他玩家交谈，从而产生更多的互动。随着Wii网络功能的拓展，这部游戏的网络互动显得更加贴近现实，把不同地方的玩家们的距离拉得更近。作为任天堂近年来得到长足发展的游戏，《动物之森》自DS版推出之后在全世界人气飙升，此次推出Wii版亦是情理之中的事情。



之后岩田聪向大家宣布，除Nintendo自社游戏之外，现在有更多的第三方厂商加入到任天堂阵营并且推出游戏，之后展示的是《星球大战：克隆人的进攻》，星战系列在美国一直是国民级的游戏题材（如同DQ在日本一样），因为该系列的版权是Lucas Arts的，所以几乎哪个现行机种上都会有星战的游戏。在这部游戏中，玩家可以拿Wii控制器模仿游戏当中的光剑来攻击敌人，这种操作与Wii的遥控器结合得十分巧妙。而UBI的《雷曼 电视派对》（RAYMAN TV PARTY）将支持Wii的平衡板。Activision的《使命召唤：世界大战》则是对应Zapper光枪的作品，这些第三方厂商在参入任天堂游戏制作后，对于Wii的种种外设都十分关心，并且把它们应用在自己的游戏里。

接下来展示的是在NDS上运用新型吉他控制器的《吉他英雄：巡回演出》，以及由 EA制作的《孢子生物》（SPORE CREATURES）NDS版。在《孢子生物》当中，玩家通过触摸操作，可以更方便地创造生物，并利用WiFi的无线网络功能，将自己制作的生物分享到朋友的NDS当中。之后Rockstar也发表了GTA系列新作《横行霸道：华人街战争》的消息，本作将于NDS上推出，这也是GTA第一次登陆NDS平台。



接下来发表的消息是在E3开展之前就在网络上发布过的新的操作装置——"Wii Motion Plus"，这是一个Wii遥控器的辅助设备，把它装在原先的Wii控制器上之后，能够让Wii遥控器的精度大为提升。这项功能将应用在更多游戏上。说到这里，舞台中心的投影屏幕上随即出现新一代Wii Sports 游戏《Wii Sports 度假村》（Wii Sports Resort），并向观众们展示了当中的三款游戏，分别是"丢飞盘"、"水上摩托车"和剑道。这些游戏都是对应"Wii Motion Plus"的。《Wii Sports度假村》可以被看成是Wii Sports的进化版本，游戏内容从通常的各种职业运动变成休闲度假时的娱乐项目，更加贴近玩家们的日常生活。在生活高节奏的现代社会，长期被职场压力困扰的办公室一族对于休闲度假的渴望更超过其他人，但是无论从时间还是从经济角度来说，度假都是一件很奢侈的事情。有了这个游戏，玩家们不必花很多钱去挤旅游的独木桥，只要在周末叫上几个好友，在家里就可以很轻松地享受虚拟度假的乐趣。虽然电视中的蓝天白云和大海与现实中不能比，但是对于难有闲暇时间的人来说，能够以这样的方式娱乐一下，也是很有趣的事情。

接下来要介绍的游戏是这次发布会的压轴戏，以前只在新作制作计划表中看到的《Wii Music》终于要正式和大家见面了。与以前的Wii系列游戏一样，《Wii Music》也是通过各种操作设备进行虚拟仿真娱乐的游戏，只是这次模拟的是音乐。首先舞台上出现了职业鼓手，手持遥控器和双节棍控制器，配合脚底的"Wii 平衡板"来打鼓。随即主办方请出了今天的特邀嘉宾——近几年来一直在任天堂发布会上给玩家们带来惊喜的宫本茂先生。这次他出现在舞台上，手持Wii控制器演奏萨克斯管。说起来，《Wii Music》与NDS的《大合奏》有相似的地方，在演示画面上可以看到有西洋鼓、太鼓、大提琴、小提琴、钢琴、长笛、萨克斯管，这些种类繁多的乐器，每样都可以通过Wii控制器来实现虚拟演出。之后，宫本茂邀请另外4位工作人员上台，加上刚才的鼓手，6个人各自使用不同的乐器，向玩家演奏著名的《超级马里奥》游戏歌曲。这个游戏的创意虽然不如以前的Wii系列独到，但作为今年任天堂的新作，也令不少玩家产生了兴趣。在2008年，这个游戏将是任天堂带给大家的新的惊喜。

最后，任天堂主办方再次向大家重申了他们"把欢笑带给全世界"的理念。在全场媒体人士的掌声之中，今年的任天堂E3发布会落下了帷幕。

后记

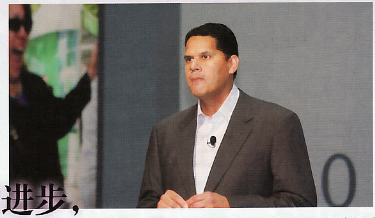
今年的任天堂发布会没有往年那么多爆料，与FF13转投Xbox360的爆炸性新闻相比，任天堂这次的表现十分平淡。在更多的时间里，主持发布会的岩田聪与Reggie向大家介绍的还是任天堂在过去一年内取得的辉煌成绩。经过5年的探索，任天堂终于在曾经泥泞不堪的家用电视主机市场上杀出重围，并且开创了属于自己的道路。取得成绩之后的任天堂依旧保持着冷静的心态，在创新的同时也保留着稳重的态度。这与山内溥先生所遵循的"得意冷然，失意泰然"的座右铭十分契合。作为后辈的岩田聪也不会忘记冷眼旁观周边事态。在日益浮躁的游戏业界，必须保持良好的心态，才能稳固自己的基础再图发展。今年的任天堂发布会虽然没有以往那么轰动，但是谁又能够断言，在表面看来"无为而治"的背后，又隐藏着什么新的惊人秘密呢？今后的任天堂必定会有新的惊喜带给大家。

新技术迟早要达到饱和!!

——任天堂今后的游戏之路

最有创意的外设
Wii Speak
For
Wii!

在这次的E3大会上，任天堂并没有带来十足振奋人心的消息，也没有公布任何让人惊喜的内容。但是通过一些“简单”的作品和周边，任天堂向人们展示了一家顶级游戏厂商独到的游戏理念以及对游戏本质的特别见解。展会上的每一项内容都诠释着任天堂对今后的游戏之路走向的独家思想，向人们表明了Wii与NDS的成功绝不是偶然。岩田聪、雷吉、宫本茂等高层人士纷纷发表了自己对“Game”一词理解，让与会者们感受到了不一样的游戏世界。所谓“新的技术迟早要达到饱和”的说法，在现今技术瓶颈期的时代显得十分敏感。

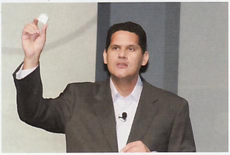


↑Reggie Fais-Aime一直是E3上任天堂的招牌人物，因为长相，在国内有“大金刚”的美誉。

“新的技术，无论如何进步，迟早都有达到饱和的那一天！”

——革命性代表了什么

游戏机是科技的表现，在次世代大行其道的今日，每一天都有革命性的消息传出，但是岩田聪对此却有着自己独到的看法：“在科学世界充满了革新的今日，即使推出了任何一种具有革命性的产品，消费者们迟早有一天也会对全新的娱乐感到厌倦，特别是众多公司在极力表现同一种内容的时候，很容易让市场形成过饱



和。对于以游戏为生的我们来说，要从本质上对游戏进行思考，如果在本质面前驻足不前，只着重于表面，等待我们的只有消亡”。随后，岩田聪对此给出了自己的意见“为所有人创造有利条件”，具体的解释之一就是Wii的新周边“Wii MotionPlus”。“Wii MotionPlus”是安装在遥控器扩张接口下方的感应器，可增强Wii对3D空间对位置变化的确认精确度（详细信息见下页）。以《Wii Sports》的续作《Wii Sports Resort》为例，安装“Wii MotionPlus”后，手腕以及胳膊的微小动作也能够即时在游戏中显现出来。在现场任天堂美国分社社长雷吉演示了《Wii Sports Resort》中的“水上摩托”，当手腕微微上扬时，水上摩托立刻伴随着引擎的轰鸣迅速向前驶去。“游戏有数个种类，全世界也有无数的游戏制作人，我希望‘Wii MotionPlus’能够让所有的游戏制作人围绕着‘如何使游戏让玩家更有投入感’来考虑游戏的制作。”雷吉如是说。“Wii MotionPlus”或许可以称之为“Wii的自身进化”吧。

——难度与游戏的乐趣

随着主机性能的提高，游戏难度也是与日俱增。除了作品本身的难度以外，操作复杂化也是日渐严重的问题之一。而Wii的核心思想之一便是“吸引非核心玩家”，对此，任天堂用《Wii Music》诠释了自己的答案。《Wii Music》与一般的音乐游戏不同，它不需要玩家根据提示出现的时机进行按键，整个游戏过程全部由你自己的喜好来决定，当你想要演奏时只需随便作出动作即可，而且也没有点数或是评价一类的系统存在。宫本茂在现场对《Wii Music》进行了解释：“《Wii Music》的目的就是让不了解乐谱知识的人以及不会弹奏乐器的人也能够享受到演奏带来的乐趣。玩家不再需要去追赶游戏中的提示，只要根据乐器相对的动作晃动遥控器即可演奏出优美的乐曲。”在演示《Wii Music》时，宫本茂还开了一个小小的玩笑：在2年前Wii的主机发布会上，宫本茂开场时用遥控器演奏了一曲交响乐，但是网络上很多人都批评他演奏得很烂，这次他可是有备而来，不仅动作优雅，还和众多任天堂美国分社的社员一起演奏了《超级马里奥兄弟》的主题曲，赢得了满堂喝彩。

——可以玩游戏的不只有双手

2007年12月1日，游戏史上一个里程碑般日子——平衡板发售了。爱美的男男女女从此可以省掉花在健身房里的钱，在电视面前即可随时查看自己的体重，并跟着《Wii Fit》的电子教练一起“汗流浃背”。虽然平衡板发售之初的走势一路看涨，人气不断飙升，但是质疑的声音也在不断提高：平衡板只能玩《Wii Fit》吗？若真是这样，岂不有浪费的嫌疑？而现在，大家可以把质疑声收回了。支持平衡板功能的滑雪游戏《Shaun White Snowboarding》即将与大家见面，这款作品请来了美国知名的滑雪板健将Shaun White代言。在展会上，任天堂美国分社副社长多纳维女士与Shaun White一起演示了“滑雪的平衡板”，配合遥控器，玩家可以实现真正的“全身心滑雪”。人类的双脚第一次在电子游戏的世界中有了如此重要的任务。任天堂表示，利用到平衡板的游戏数量以后还会增加，并且将不止局限于体育类游戏。

——交流最重要，Wii麦克风公布。

《动物之森》在NDS推出后大受好评并取得了优异的销售成绩，任天堂将于今年圣诞节推出Wii版的《动物之森》最新作《动物之森：小镇居民（Animal Crossing: City Folk）》。《小镇居民》将继承并强化了《动物之森》中生动活泼的居家环境以及可以自由地与其他玩家交流这两项重头要素，支持4人联机游戏，还将同步推出让玩家在联机的同时，还可以轻松进行多人交谈的麦克风周边“WiiSpeak”，定价为29.99美元（日本未定），而且任天堂还表示“WiiSpeak”除了可以在《小镇居民》中的街道上使用外，还可以在日常的“信件”系统中使用，用“WiiSpeak”将可以在信件中添加照片，并可以向PC用户或是手机用户发送。

——DS走势依旧良好，多款名作预定发售

谈到NDS这台在瞬间风靡全球的掌机时，雷吉说出了如下话语：“也许很多人都认为NDS的巅峰时期是2007年，但我要说，你们错了。现在，店铺中所销售的便携游戏机每三台中有两台是NDS，现在的销售数量相比去年提升了12%。像《口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队》这类的大作，整个销售数量比去年提升了29%。”做完上述说明后，雷吉还大胆预测在2009年3月之前，NDS在全世界范围内的普及量将达到1亿台。接下来雷吉还公布了一些NDS未来将会发售的软件：Activision的《吉他英雄 巡演》的续作，EA《包子生物创造器》，Pokemon《口袋妖怪突击队》等。其中最令人震惊的风靡全球的超大作系列《GTA》将会有新作登陆NDS，名为《罪恶都市 中国城之战》，虽然雷吉没有说明具体的内容，但强强结合的作品让我们除了期待还是期待。

——丰富NDS的功能，与生活更加贴近

除了公布NDS的新作之外，多纳维女士还表示任天堂将进一步开发NDS其他功能。在展会上公布的新内容有两项：1.与航空业相结合，用NDS来选择航空服务。2.观看体育比赛时，可以用NDS查看同期进行的其他比赛结果。目前这两项服务还都处于实验阶段，与玩家见面还需要一段时间。



Animal Crossing CITY FOLK

任天堂的DS版《动物之森》推出后，受到了一致的好评。于是玩家们纷纷猜测，这款游戏是否可能登陆目前炙手可热的Wii平台呢？此次E3展上任天堂发布了Wii平台上的《动物之森 小镇居名》的详细消息以及对应新周边的创意。

在游戏中被称为“街”的地方，玩家可以在这里的拍卖会场进行商品交易，还可以去快乐屋鉴赏其他玩家展出的商品。这里还有很多造型设计馆，包括理发沙龙，还可以制作出Mii的面孔。另外，一直以来该系列引以为傲的“信件”系统也在本作中被强化，玩家在信件中可以添加照片，还可以将信件发送到电脑和手机上。本作是《动物之森》系列将“交流系统”大大强化的一款新作。 □文/龙马





NINTENDO Wii	本刊译名：动物之森 小镇居名		2008年夏	
	社区模拟	任天堂	价格未定	日版
	DVD-ROM	1-4人	记忆卡容量未定	全年龄



全新的要素和创意，动物森林的世界更加辽阔！

CHECK 享受自由悠闲的生活

《动物之森 城市伙伴》的背景是在一个悠闲的动物城镇，游戏中没有固定的剧情，玩家可以自己决定要从事什么活动，比如钓鱼、收集贝壳或者和朋友一起看烟火，也可以在节日或特别的日子去旅游、看电影、血拼或装饰屋子，蜗居在家看看电视也是个不错的选择。还可以自己设计新衣和收集艺术品将城镇装点起来，或者搭乘公车去其它的城镇展开全新的冒险，不过如果出门太久的话，动物邻居们会非常想念你的。

对于他们，玩家可以通过交换信件、赠送礼物和热心帮助他们来提高好感度。如果玩家的口碑很好的话，其他镇的动物们也将会搬来这个小镇居住，并且带来他们家乡的故事和回忆，如果玩家被动物们所讨厌，他们会搬走并说一些玩家的坏话，可能会导致玩家“臭名远扬”。

另外，游戏中的时间与真实时间相对应，季节的变化也会与现实生活保持一致，春天观赏美丽的花卉，夏天去抓萤火虫，秋天采摘果实，冬天则可以观赏雪景。除此之外，还会有一些与现实日期相对应的事件发生，比如美国独立纪念日、圣诞节、万圣节，或其他一些规律性的活动，如做早操、钓鱼大赛等。如果玩家厌倦了规律而平凡的生活，也可以随意向前或向后调整时间来一次不可思议的时光旅行。



完全自由的游戏



↑搭公车去更远的地方来一次全新的冒险吧！不过要记得早点儿回来，不要让邻居们太过想念！

↓通过与邻居互赠礼物，可以增进彼此的友谊。啊，收到了动物邻居们赠送的礼物，会是什么呢？



交流要素进一步得到强化



←游戏中的时间可以与现实的时间保持同步，使玩家更身临其境。

游戏的乐趣就是与大家一起享受快乐

CHECK 新的周边支持更新的创意体验

任天堂本次将游戏转移到了Wii平台上，最多可以一家四口一起生活或工作。游戏中不但可以邀请远方的玩家到自己的家中做客，还可以使用Wii Speak麦克风对话。对话功能不仅仅是一对一的，每个麦克可以和同一房间内的任意其他玩家进行对话。在E3会场上，任天堂播放了一段展示画面，画面上显示的是多个玩家在游戏中边钓鱼边聊天的场景，能听到“上钩了”、“不练习了呢”之类的对话。



↑一家四口一起生活的感觉还真是很温馨啊！

最直接的战斗，另类《恶魔城》来袭



魔法VS冷兵器 绝赞的华丽战斗！





↑一虽然目前只放出了一些图片，但是从战斗来看本作将会是一款画面效果异常华丽的作品，战斗舞台、武器以及人设都经过了全新的设计。每一名角色都可以使用魔法攻击，魔法的效果也经过了特别的制作，发动时画面将会呈现一派绚丽之色。

Check up! 新形式与旧要素

本作一改《恶魔城》系列的传统游戏方式，不仅在操作上发生了180度的变化，还新增加了大量的新系统与新要素，但其中还是保留了一些大家所熟悉的"恶魔城要素"。本作将采用1对1的战斗方式进行游戏，将对方的体力降至0即可获胜。与传统的《恶魔城》一样，角色可以通过消费"红心"来发动魔法攻击；在红心旁边的圆圈内显示的是副武器，每一名角色都有各自专属的副武器存在，该要素对能否取得战斗的胜利有很大影响，虽然威力巨大，但是要有选择性的使用。除了普通魔法之外，本作中还将出现数个"召唤魔法"，虽然具体内容目前还不得而知，不过从《恶魔城》系列一贯的作品来看，召唤魔法很有可能只有个别角色才可发动。装备品系统也依旧存在，在战斗之前可以根据角色的能力进行调配。

熟悉而陌生的《恶魔城》

《恶魔城》系列自诞生以来已经走过了22个年头，逐渐形成了自身独特的游戏风格与游戏方式，配合中世纪的欧洲情调，《恶魔城》成为了世界范围内最受欢迎的游戏系列之一。当Wii这台"异质主机"出现后，《恶魔城》系列的FANS们便强烈要求KONAMI推出Wii平台的作品。现在，《审判》出现了。对于这部作品，或许我们只用能带引号的"众望所归"来形容。《审判》一改系列的传统游戏方式，选择了3D格斗对战形式，让人不得不觉得有如"五雷轰顶"。目前已知的出场角色有德拉克拉、西蒙、阿鲁卡多以及玛利亚，除去德拉克拉，其他角色都是出现在不同时间轴的作品中，将不同作品中的角色们汇集到一起，以前只能被玩家杀死的角色（比如德拉克拉）也可以使用，从这一点来看《审判》还是有让人兴奋的要点存在。人设是全新的，也许大家会觉得《审判》的角色与某部知名动漫作品的人物很相似，这是因为本作的人设是由小畑健负责的，角色看似更加有魅力，但是不知道玩家们到底会不会买账。

Castlevania Judgment



体感＋格斗，这在Wii上并不是什么新鲜事，但如果对应作品是《恶魔城》的话你会怎么想？不要着急去唾骂，不要着急去锤胸顿足，说不定这会是《恶魔城》系列新生的开始呢？跨越年代的角色们汇集一堂，在新的世界中展开一场"另类"的人魔大战。新的《恶魔城》历史将由你的双手来书写。 □文/龙马

德拉科拉

《恶魔城》系列的真·主人公，本名为德拉库拉·威拉德·塞比修，每隔一百年便会苏醒一次的吸血鬼之王，恶魔城的主人。曾数次与西蒙·贝尔蒙特交手，均以失败告终。

西蒙

本名西蒙·贝尔蒙特，是"吸血鬼猎人"贝尔蒙特家族中最有名的猎手。德拉科拉的死敌，曾数次将其击败。显赫的战功使他成为了所有"吸血鬼猎人"的偶像。

阿鲁卡多

德拉科拉与人类女子生下的"混血吸血鬼"，曾经因为与父亲的主张不合而站到了对立面并数次与之作战。在1797年再一次击败父亲后与心爱的人一起销声匿迹。

NINTENDO Wii	本刊译名：恶魔城 审判		2008年秋季预定	
	格斗对战	KONAMI	价格未定	美版
	DVD-ROM	1-2人	记忆卡容量未定	审查预定

新年开创新气象，任氏两大主机双剑合璧。

TOP! 这次E3上任天堂的表现可谓中规中矩，不过NDS与WII的新作数量依旧不少，无论续作还是新作，可以用“蜂拥而至”来形容。尽管大多数作品都没有公布其详细内容，不过我们还是可以利用有限的资源先来过一把眼瘾。

POINT Wii CAPCOM又玩跳槽？《勇闯尸城》也将登陆Wii



《勇闯尸城》曾经是CAPCOM在Xbox 360上推出的热门游戏，并且取得了相当惊人的销量，使CAPCOM成为XBOX360的主力厂商之一。现在，本作又将推出Wii版，游戏进行了重新的包装，加上了一个副标题“丧尸们的祭品”。

这次的《勇闯尸城》是CAPCOM继《生化危机4》和《大神》之后从其他机种移植给Wii的另一部作品，虽然仅是现有的游戏而非新作，但是游戏的画面居然看起来与360版一般无二，难道说Wii的机能已经发展到能够与360抗衡的地步了吗？估计本作画面的多边形数量不会缩减太多，但是同屏角色的数量将受到一定的影响。不管怎么说，这部作品登陆Wii也是Wii主机受到大厂重视的一个实证。



POINT Wii 随心所欲的“Music－Wii”

音乐是人类世界的重要组成部分之一，所以音乐游戏可以不受玩家年龄与喜好的限制而成为世界性的作品受到众人追捧。不过音乐游戏的问题之一就是需要玩家很好的掌握提示时机来按键，如果你的节奏感不是很好的话那么音乐游戏很有可能会成为你的“噩梦”。不过《Wii Music》可以让你从始至终都处于欢快的气氛当中，玩家们不再需要被游戏的提示所追赶，也不需要有任何的节奏感作为演奏的前提。在《Wii Music》中你要做的只有动动手这么简单。每一种乐器都有相对应的动作，当你想弹奏时就晃晃遥控器，当你想击打时就甩甩遥控器，何时演奏也完全由你来决定。没有按键提示也就代表着没有评价，演奏得再烂也不会遭人嘲笑。配合遥控器的新周边“Wii MotionPlus”，你还可以成为优秀的指挥家。





←无论单人游戏还是多人合作，《Wii Music》都会带来至高享受。

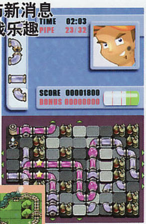
POINT Wii 强化“遥控器”机能 Wii新周边Wii MotionPlus发表



任天堂在E3上公布了Wii的新周边“Wii MotionPlus”。这个周边将与遥控器底部的扩张端子进行连接，通过与遥控器内部的加速度感应器以及感应条的联动从而在3D空间内提高位置检测性能。安装“Wii MotionPlus”后，即便是玩家手腕或是胳膊的细微动作也将能够被识别出来。在Wii的本体刚刚发表之时同时公布了一款名为《Wii Music》的作品，虽然这款作品目前还处于开发中，但是从“Wii MotionPlus”的功能来看，或许可以成为《Wii Music》中的“指挥棒”，毕竟遥控器只有上方配有感应器，安装上“Wii MotionPlus”之后上下两个部位都可以进行位置确认。遥控器安装上“Wii MotionPlus”之后也可以与双截棍或是经典手柄进行连接，而且“Wii MotionPlus”也有专属的塑胶保护套。另外在展会展现，任天堂着重演示了“Wii MotionPlus”与《Wii Sports》的续作《Wii Sports Resort》的结合使用，并表示二者将以同困的形式进行发售。



POINT Wii &DS Wii版《疯狂水管》发布新消息 新题材新方式体验游戏乐趣



《疯狂水管》是一个在早期PC上出名的益智游戏，曾经使无数电脑玩家为之疯狂。现在这部作品终于有了续作，但是发行平台却是NDS。预定于2008年9月发售的Wii版《疯狂水管》在原有的基础上进行了扩展，公布了新的游戏内容、游戏方式，以及适合各种口味的全年龄玩家挑战的新片段。游戏围绕着Alfonso先生开始。在前作中退休的他，生活在自己的私人海岛上，享受着天堂般的乐趣。然而在某一天，海岛遭受了一群牛仔打扮的水管工的肆意破坏。玩家要扮演Alfonso的孩子，或者继承他的家业的另外一名少年，在这个小岛上开始了自己的冒险。



←疯狂水管DS版的画面与多年前的PC版相比，没有太大变化。

POINT Wii 《洛克人》系列新作十年后再次登场 任天堂FC红白机“完全”经典重现？

Capcom将于9月通过线上下载平台Wii Ware推出老牌经典动作游戏《洛克人》系列最新作《洛克人9 野心的复活》。《洛克人》是Capcom于1987年12月在FC上推出的动作游戏，由知名游戏创作者稻船敬二一手创作，以敌人武器夺取与相克系统以及高难度著称，广受玩家欢迎。《洛克人》系列除本传续篇外，后并陆续推出众多衍生系列作，至今已推出 7 大系列。本次预定推出的《洛克人9 野心复活》，是元祖《洛克人》系列自 1996年推出的 PS《洛克人8 金属英雄》之后的系列最新作。游戏由系列作创作者稻船敬二担任制作人，并以“FC 新作游戏”为概念，大胆采用推出已 25 年的任天堂FC红白机影音规格制作，以低解析度低色数的点阵绘图画面以及电子味十足的单调方波音源来重现FC系列作的怀旧复古风格，并承袭FC系列作十字钮加双按钮的简单操作与游戏系统，是款颠覆传统的复古“新作”。



POINT Wii &DS 《哈利波特与混血王子》横跨多平台 电影与游戏同期发售，期待度满点！

虽然《哈利波特》系列的小说已经完结，但是电影还在依照计划推出，与电影版配合的游戏也不能落后。在即将与电影版同步推出的《哈利波特与混血王子》中，玩家将回到霍格沃茨学院帮助哈利波特生存，也将有机会参与扣人心弦的巫师决斗，还要混合并且制造含有不可思议的成份的魔法药水。本作正在由EA开发中，预定将于2008年秋季与电影同期发售，同时发售的还有PS3、Xbox360、PS2、PSP、NDS以及PC版等。





←哈利波特电影版即将推出，在游戏版的内容也已经公布。

POINT Wii &DS 《古惑狼》心灵变异！



↑游戏的画面比以前几代提高了不少，毕竟现在是2008年了。

本届E3展上Al Simone公司宣布古惑狼新作确定，名称为《古惑狼：变异心灵》，预定2008年10月推出，平台为NDS、Xbox 360、PS2和PSP。本作讲的是Neo Cortex返老还童并统治了世界，和N.Brio一起发明了一种新怪物，能够作用于任何装置控制变异的思想，这时当然就需要英雄古惑狼出马挽救世界了。游戏采用了让玩家爬骑到各式各样的生物背上来操纵他们的独特系统，另外还准备了让玩家可以操纵主角Crash的性感伙伴Co-Co来协力同乐的协力模式。







↑古惑狼从PS2时代之后就被收回版权，现在PS系以外的主机也能玩到。

POINT Wii &DS 用行动响应使命召唤！

Wii版的《使命召唤5 世界大战》与其他平台相比，画面并没有什么缩水的地方。而且本作也对应Wii专用的Zapper光线枪形控制器，使用起来更加得心应手。而DS版和4代一样，采用了触摸准星的设计，而且画面的精细程度在DS上来说也是非常高的水平了。总之本作绝对是值得期待的一部作品。



←这一代的背景以太平洋战场为主，盟军战士将与日本军队交战。





↑在太平洋战场上，美军使用火焰喷射器，对固守在工事之内的日本军队造成了巨大的打击。





↑DS版的画面虽然简单，但是气氛并没有因此减弱。

POINT Wii &DS 《符文工房》创意独特

玩家可以到狂放的边境进行冒险，耕种土地并壮大自己的小镇。游戏中还将会搬来新的邻居或者危险的生物……今年的中秋节，任天堂DS将为玩家带来一个为Wii全新设计的独特的新创意。在小镇里有着活泼的文字互动，玩家的行为决定了他们是否会成为自己的朋友或者搬到更好牧场去。在贫瘠的原野上注入生命的气息。游戏无限制的系统将行动的决定权完全交由玩家，例如当怪物威胁小镇时，玩家可以选择与它们战斗或者和解。



↑这个系列算是《牧场物语》系列的外传类型的作品了。

POINT Wii &DS 《吉他英雄：世界巡演》对应新外设 “创作模式”拓展游戏乐趣

Activision公司于7月15日晚透露了关于预定2008年秋季发售的《吉他英雄 世界巡演》的一些重要细节，这些细节中大部分都是非常重要的消息，例如原创模式中的“音乐工作室”，前作的吉他也将会与新游戏兼容等。架子鼓是此次设计的一个重要硬件外设，不仅鼓面是由多个较厚的硅层制作的，而且弹力更好，更加安静，但是如果用力击打，则会发出很大的声音。架子鼓有很多接入口：有两个标准输入端位于其后，因此可以根据需要最多接入两台。加上MIDI输入，可通过游戏中的音乐工作室软件制作原创歌曲。话筒线被精简，并且进行了及其准确的检查。+44乐队的鼓手（前Blink 182乐队鼓手）Travis Barker是架子鼓的设计及使用感受的顾问，他将在游戏中演奏一些音符，比如Paramour 乐队的歌曲Hayley Williams。

POINT Wii 微软“My Box”涉嫌抄袭“Wii Mii” 宫本茂谈二者相互关系

在这次的E3上，微软公布了XboxLive的最新网络虚拟社区服务“My Box”，在这项服务中玩家可以从头到脚对自我形象进行设计。于是在任天堂展会上有记者向宫本茂提问“是否觉得微软是在抄袭Wii的Mii”服务，对此宫本茂给出了自己的回答：“是我们创作出了Mii系统与相关理念，即人与人之间在虚拟世界的交流。现在微软创造了‘My Box’，他们或许采用了一些我们正在或是已经做过的内容，但我认为这些事情表明我们已经成为了一种标准。不过从另一个角度来说，也许我们本身就有着相同的理念，只是时间先后不同的问题而已。我认为‘Mii’与‘My Box’是两个不同的系统，今后也会有着不同的发展方向”。



↑My Box与Wii Mii孰强孰弱?

POINT Wii 《漫画英雄联盟2》角色确认

Activision宣布《漫画英雄联盟2》将会有24位英雄登场，除我们以前知道的钢铁侠和隐形女之外，毒液、绿魔、蜘蛛侠、美国上尉和密歇根(包括经典服装)被证实。另外也透露故事是发生在拉脱维亚附近的全球性袭击事件，玩家可以在游戏中控制杜魔博士。最后，我们发现这些超能力英雄将会有新的能力，并且将以新的方式表现出来。我们猜测这便是游戏副标题的来由。

《漫画英雄》系列角色美国最出名的漫画杂志MARVEL，近年来因为改编电影，同类题材的游戏也逐渐被玩家们重视。



→蜘蛛侠和其他的英雄们同场竞技，十分热闹。



↑玩家也可以控制反面人物，不管是哪一方，都在美国拥有很高人气。

POINT Wii 《瓦里奥大陆》回归原点

瓦里奥，一个与马里奥齐名的经典大反派。自从这个红鼻头的守财奴诞生以来，每年都会有与其相关的作品出现，其中NGC上的《瓦里奥大陆》以其超高的难度和精美的3D画面而让玩家“刻骨铭心”。现在，沉寂了多年的瓦里奥再次出击，带领玩家们再次开启寻宝的旅程。

《瓦里奥大陆 摇动》将回归2D的游戏方式，以3D图形为背景，在神秘的世界中寻找“摇摇钱袋”。据说这个钱袋只要不断摇晃就会不断倒出金币，而现在则被一个邪恶的海盗抢走了。不过这点小困难对于视财如命的瓦里奥来说可不算什么，他毫不犹豫地向着宝藏迈出了自己的步伐。本作预定于2008年7月31日发售。



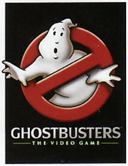


POINT Wii 宫本茂证实《皮克敏》与《马里奥》新作开发中

在这次展会上，有记者向宫本茂问道有关《皮克敏》与NDS《马里奥》新作的消息，宫本茂并没有直接回答：“我们的确有一些系列作品的新作在开发，每一个经典系列的开发团队都在努力。在总部，我曾和马里奥团队、赛尔达团队以及皮克敏团队一起参加了15英寸的圆桌会议，虽然银河战士的开发团队在东京，但是我们也进行了视频会议。很抱歉，我并不能告诉你有关这些作品的消息。”当记者继续追问时，这位传奇制作人说了一句：“Leave it to me！”（这件事交给我做吧）。

在7月16日的圆桌会议上，宫本茂与开发小组开始谈论《皮克敏》的制作。宫本茂对于Wii新作的推出不置可否，只说“我们会在该宣布的时候宣布的”。正在记者们对于宫本大师的甩手战术感到失望的时候，宫本又追加了一句：“我们正在制作《皮克敏》。”虽然这算不上正式的公布，但是也让大家多少感到一点兴奋。由此可见任天堂对于名作的后续作品确实早已胸有成竹。

POINT Wii &DS 捉鬼敢死队再次登场！



↑这里到处都是鬼怪，一群只会搞恶作剧的鬼怪。

《捉鬼敢死队》（Ghostbusters）在80年代是美国家喻户晓的电影，曾经在FC、MD等主机上推出过游戏。现在这个系列终于要在新时代的主机上登场了！游戏中的曼哈顿被鬼魂和其他超自然的生物所侵占，玩家扮演一个参加著名Ghostbusters队的新兵的角色，装备着各种各样独特的武器和小配件，寻找并与一些造型滑稽的坏蛋战斗，以及从最新的奇特瘟疫中拯救纽约的惊心动魄的战争。本作虽然以“捉鬼”为主题，但本作面向的用户群却是低年龄化。尽管目前还处于审查预定，但预计分级将是“T”（13岁以上），不知道本作的具体难度如何，预计发售时间是2008年秋季，DS版与Wii版的价格分别是29.99美元与49.99美元。

POINT Wii &DS 《料理妈妈》把厨房推向世界 在游戏中享受烹饪的乐趣

《料理妈妈》系列把游戏与美食完美地结合到了一起，现在，最新作《世界厨房》即将与大家见面。在本作中，厨房、食谱以及人物造型都是全新设计的，此外还有很多新的游戏模式。游戏中新增的食材中有铃薯沙拉、加州卷、生姜、猪肉、虾、水果、果胶等，所有内容都将以全3D形式表现。结合Wii的体感操作，《世界厨房》将把你塑造成世界级的大厨。发售日预定在2008年冬季，价格为49.99美元。



↑游戏中有丰富的料理工具供玩家使用。



←成为顶级大厨也是要经历很多失败的！

POINT Wii 坂口博信新作《AWAY 随机迷宫》不断挑战迷宫的极限难度！

“在世界的某个角落有一个地方名叫韦伯村，在一百年间，这里的居民神秘地消失了一个又一个。两年前，一名年轻男子来到村里寻找一把剑，并且住了下来。他看到了这里居民不断消失的情况，并得知了那把剑背后的真正故事。突然有一天，神秘的“未知”来到村里，带走了所有剩余的村民。年轻人拿起了剑，为了村民们开始了战斗。游戏里的任务有时间限制，玩家们需要收集迷宫中的道具后可以使用魔法。迷宫是2D形式的，村子却是以3D形式展现。本作是由Majesco Entertainment发行，坂口博信的Mistwalker公司负责制作的迷宫类型的RPG游戏，预计在2008年秋季发售。



POINT Wii 《多卡邦王国》体会多人冒险！是合作？还是残酷的竞争？

多卡邦王国是一个富有的国王和他的女儿Penny公主统治下的丰饶的大陆。一天，怪物开始在大陆出现，攻击城镇、窃取财富。国王已经无法从贫困的百姓那里征集到税收，于是他请求来自另一个大陆的勇士来驱逐这些怪物。对于能够解救大陆的勇士，国王的奖赏将是公主的手和王国的规则。本作支持最多4人的游戏模式，不知道玩家们在一起合作的时候会不会有人为了多贪经验值而故意害死队友呢？这可是不对的哦。

DOKAPON KINGDOM

CHECK UP! E3消息汇总

●7月15日，美国SEGA公司与欧洲SEGA宣布，目前由三上真司、神谷英树、稻叶敦志等前CAPCOM第四开发部制作人成立的Platinum公司与SEGA合作制作的Wii游戏《疯狂世界》的细节已经披露。该作是第三人称视点的动作游戏，在Wii上独占发行。本作的风格结合了暴力、冲击感与幽默，画面却是纯黑白风格，令不少玩家大跌眼镜。

●曾经在SEGA的DC主机上发售，以专用的沙锤控制器出名的节奏音乐游戏《桑巴de阿明哥》将在9月23日发售。该作配合Wii的双节棍遥控器，操作方式得到了重现。该作在发售之后，将在网上公布可下载的内容，亦为Wii主机独占。

●HUDSON将在Wii的专属下载游戏平台Wiiware上推出一部以海洋生物为主题的游戏《我的水族馆》（My Aquarium）。本作以休闲轻松的风格为主，玩家可以在Wii主机上制造属于自己的水族馆，把电视机变成鱼缸培养各种水中生物，尽享自然风光与水族之娱。

●没有出席E3发布会的Activision在自己的发布会上公布了旗下各大游戏的发售日，其中包括一下Wii作品：《007之量子危机》、《马达加斯加 非洲逃亡》、《蜘蛛侠：影之网》、《使命召唤：世界大战》、《功夫熊猫 传说勇士》、《吉他英雄 世界巡演》将在08年秋季发售，而在2009年春季发售预定的则有《怪兽大战外星人》和《正义英雄联盟2》。

●在E3任天堂的展示会上，用Wii平衡板操作的滑雪游戏与用双节棍操作的水上摩托激发了一些记者的兴趣，他们询问宫本茂是否会推出《1080滑雪》与《水上竞速》的续作，宫本表示，目前他还比较关心如何拓展玩家的人群，所以这两部在N64时代广受好评的游戏能否推出续作尚未形成头绪。

●宫本茂在接受记者采访，被问到是否有意制作《马里奥银河》和《新超级马里奥兄弟》续作的时候，他承认这两个游戏的开发小组都在努力制作，但是并没有透露游戏的名称和各种细节。虽然可以由此推断出上述两部作品都可能有续集出现，但是现在定论还为时过早。

●SouthPeak Games在7月17日宣布，由其在Xbox360 Live Arcade上制作的益智游戏《虚拟宇宙》（Roogoo）将会在Wii和DS上推出新作。这部作品在XBLA上曾受到不错的评价，在Wii和DS上，本作将收录新的关卡、游戏模式和控制方式。

●继CAPCOM之后，KONAMI也宣布在Wiiware上制作一部经典系列《宇宙巡航机》的续作《宇宙巡航机 重生》（Gradius Rebirth）。这部作品与《洛克人9》一样，都是保持了过去机种风格的怀旧风格浓厚的作品，而且都是通过网络下载发售的。该作的画面保持了街机版《宇宙巡航机》的水准，应该能够吸引一些喜欢这个系列的老玩家们，不知道这种反潮流的做法能否被人接受。



E3 分崩离析？！

2008年度的E3大展即将于7月15-17日在洛杉矶召开，然而就在展会召开前不到一个月的时候，突然传来了美国著名游戏厂商Activision退出E3展的消息。Activision官方发言人表示：“经过深思熟虑，Activision出于商业原因决定脱离ESA，并且不再参加任何官方E3活动。感谢ESA近年来在发展交互式娱乐产业方面的努力，祝ESA和展会好运。”

近几年来Activision一直保持着相当好的业绩，特别是在收购了《吉他英雄》系列的版权之后，凭借着该系列的热卖更是在去年直接压倒EA成为07年度美国业绩最好的游戏发行商。今年Activision与另外一家美国著名游戏厂商Vivendi Games的强强合并可以说是震惊业界的消息，其重要程度完全不逊色于当年SQUARE与ENIX的合并。如今是这两家厂商正式进行合并的关键时刻，或许有人会以为Activision与Vivendi Games这次的退出是为了专心于完成合并，然而事实并非如此，因为它们退出的不仅仅是这次和以后所有的E3展，而且之前就已经宣布过退出E3的正式主办方ESA——美国娱乐软件协会。

自1995年开始，美国娱乐软件协会（Entertainment Software Association，ESA）就会于每年5月在洛杉矶国际会议中心举办电子娱乐博览会（Electronic Entertainment Expo），也就是我们所说的E3展。利用盛大华丽的展出及试玩活动，吸引数万名玩家前往参与。不过，近年来，许多参展厂商抱怨不断，认为E3动辄数百万美元的花费过大，完全得不到相应的回报。于是从去年开始，ESA决定采取不同的形式：地点和规模都缩小，继续让E3展延续，而这项活动的名称，也改为E3 Media and Business Summit（E3媒体与商业峰会），移到7月举办。从去年的展会实际规模以及今年许多厂商的反应来看，这次改革并没有取得预想中的成果。

作为E3的组织者，ESA实际上是由许多游戏业界著名厂商共同参与的会员制形式的组织，除去今年先后退出的Activision、Vivendi和LucasArts，该组织现有会员包括Atari、Capcom USA、Codemasters、Disney Interactive Studios、Eidos、Electronic Arts、Epic Games、Her Interactive、Konami Digital Entertainment、Microsoft、Midway Games、MTV Games、Namco Bandai Games America、NC Interactive、Nintendo of America、SEGA of America、Sony Computer Entertainment America、Sony Online Entertainment、Square Enix、Take-Two、THQ、Ubisoft Entertainment和Warner Bros.。

作为ESA的会员，需要承担相应的义务，也能享受专门的权利。简单来讲，作为会员最主要的义务就是缴纳会费，这也是ESA的一项重要经费来源。每个会员所需缴纳的费用是根据其自身规模大小呈比例关系的，也就是说大厂商缴纳的会费多，小厂商缴纳的会费少，有点类似于联合国的成员缴费规定。而这些会员自然能够享受各种各样的优惠，例如其中一项就是会员厂商发售的游戏在进行ESRB等级评定的时候无需缴纳评定费。

“ESRB”是美国的娱乐软件分级委员会（Entertainment Software Rating Board），这也是我们非常熟悉的一个机构了，美国以及加拿大制作的绝大部分游戏和其他娱乐软件都需要由其强迫进行年龄分级。ESRB的分级评价尽管原则上只是一个指导性质的规定，但实际上，一款没有得到ESRB评价标记的游戏是无法在沃尔玛、GameStop等等绝大部分的零售商处上架的，也就是说几乎所有的游戏都必须经过ESRB的评定才行。当然，天下没有免费的午餐，每款游戏的评定都需要缴纳一定的费用，粗略来讲，开发费用在25万美元以下的游戏其评定费为800美元，开发费用在25万美元以上的其评定费为4000美元。看上去似乎没有多少，不过考虑到每年发售的上千款游戏，这个数字就已经比较可观了。只有ESA的会员厂商才能享受免费评定的全力，其他所有非会员厂商都必须缴费才行。如今，包括Activision在内的数家厂商退出ESA的会员资格，也就是说它们以后所有的游戏评定都需要支付评定费了。

那么，是什么原因促使它们的退出呢？有一种说法是由于Activision在与Vivendi合并之后已经成为了最大的游戏发行商，而ESA的缴费原则是根据会员厂商规模大小来决定其缴费数量，合并后的Activision所需缴纳的费用过高，因此而萌生退意。应该说，这个说法还是有一定的道理的，但是这并不能解释LucasArts退出ESA的原因，毕竟后者的规模可没有显著变动。如此说来，难道还有其他原因？别急，先让我们看一则最新的消息：

继Activision和Vivendi宣布退出ESA、不参加今年的E3之后，Codemasters、Ncsoft、Foundation 9、Her Interactive以及Id Software今年也将缺席。Foundation 9的发言人说道：“我们将不参加今年的E3，我们只是觉得去年的投入不能得到足够的回报，今年也没有理由继续投资。”

值得注意的是，这四家宣布退出E3的厂商仍然还是ESA的会员，大家是不是已经开始心里有些数了呢？没错，所谓的会费多少并不是其中的关键因素，最主要的还是E3本身。厂商与ESA之间的关系我们暂且抛开不论，仅就E3本身而言，如今已经有数家厂商宣布退出E3，让我们再来看一条某国外知名游戏媒体爆出来的内幕消息，这是由美国著名证券投资公司Wedbush Morgan的投资分析专家迈克尔·帕赫特（Michael Pachter）最近关于E3和ESA的一段评论，这段评论被认为是说出了许多游戏厂商的心声：

“（ESA前任主席）道格拉斯·鲁因斯坦（Douglas Lowenstein）是一位非常睿智的业界老手，他对游戏业界的发展以及公众舆论的应用非常娴熟。而新主席迈克尔·盖勒（Michael Gallagher）则是个彻头彻尾的新人，我以前甚至根本没有听说过他，盖勒无论是在阅历还是处事经验上都完全不及他的前任，甚至还犯了不少只有新手才会犯的错误。鲁因斯坦总是能够适时的出面说话，例如当有人疯狂批评GTA系列并要求将其撤下货架的时候，他肯定会马上站出来进行还击。我相信Activision之所以退出，其主要原因还是认为ESA在盖勒的带领下所能取得的成绩无法达到他们的预期要求。”

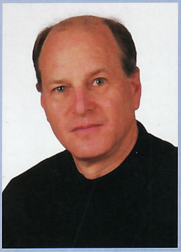
除了帕赫特之外，曾经以著名的FPS游戏《毁灭公爵》系列闻名于世的3D Realms公司的主管斯科特·米勒（Scott Miller）在最近一次采访中甚至表示E3已经变得“无关紧要”了：“如今我们已经觉得E3无关紧要了。事实上，我甚至没有意识到它即将来临。”

自去年开始，E3展的展出形式已经发生了重大变化。对于去年的改革，数位知名厂商的高级管理人员曾给出过褒贬不一的评价，不过总体而言，并没能达到他们的要求。再加上去年年底ESA旧主席鲁因斯坦辞职，新主席盖勒接任后的表现一般，并没能取得什么让会员厂商满意的进展，有厂商退出就不难让人理解了。

E3，对于玩家而言，能够了解到大量最新的业内消息，能够去现场的玩家还能亲眼目睹各种华丽的宣传片以及亲手试玩各种大作。对于厂商而言，这是一个发布消息、宣传和推广自己的重要平台，每年都有许多厂商和零售商们在E3展上达成了大量的交易与签订合约。我们总是把E3形容为“玩家的饕餮盛宴”，那么主持和打造这场宴会的“主人们”（也即游戏厂商们）呢？它们当然不是慈善家，每年动辄几百万美元的花费不会只是为了“大家乐呵乐呵完了”，它们会希望这笔投入是有回报的。E3，对于参展厂商们而言就是一个大舞台，它们希望能够通过自己的华丽表演吸引到足够的观众和眼球，而这些被吸引的人们将来就有望掏出口袋里的银子给这些“演员”们。只是，当这个舞台或者是这种方式本身已经不再能够吸引到足够观众的时候，演员们的热情也终将会随之逐渐失去。

于是，有的演员选择了离开，一如Activision；有的演员选择了留守，一如这次展会上依旧活跃着的各大厂商们。

只是，坐在观众席上的我们，在阅尽戏里戏外的悲欢离合之后，依然希望这样一道盛宴，能够继续下去……



↑道格拉斯·鲁因斯坦，多年来一直担任ESA的主席一职，E3的诞生和长足发展其可以说功不可没。去年年底他离开ESA后由现在的迈克尔·盖勒接任。



3E协奏曲

□文/silence

I Endless Rush

“黑色三分钟”，在一切可能产生竞技的领域中间，都曾经成为一个最重要的历史瞬间。短短的三分钟，曾经延续的是失意者几十年的伤痛和低落，短短的三分钟，我们曾经熟视无睹的秩序在片刻间崩塌，随之而起的就是那熟悉的巨大弧光被突如其来的崭新光晕清洗，随后，需要我们再去慢慢的适应并习惯，直到等待又一次瞬间激变的错落和惊惶。

这段时间，乃至于今后不短的一段时期内，和田洋一带着不无讨好意味的笑容和那轻轻的一拍都是关心游戏业界的人们的焦点话题。这轻轻的一拍，也许并不仅仅代表着过去王朝的正式没落，这轻轻的一拍，更是在象征着游戏业重心偏移的证实，以及代表着日本第三方利益关系权杖的正式移交。

也许我们都在不齿微软这种以资本作为破坏秩序的手段，也许我们同时也在怀疑日本第三方一切向钱看的短视，但是我们似乎也很少有机会真正的站在第三方的立场来看待这一次的西风迅猛。技术的落后、复刻成风的实利主义，市场重心向西方倾斜，这些变化已经使太多的日本第三方处于困境之中，财报上一个个惊心动魄的赤字或萎缩，软件销售榜上难堪的数字和对比，都使他们要认真考虑今后存活和延续发展的可能性，更重要的是，究竟如何度过目前艰难的过渡期。技术和资金的援助其实只是表面的物质因素，更重要在于，他们非常需要借助微软来打开欧美的局面，逐渐将过去单单依靠岛国民众就能养活的标题渗透到那些金发碧眼的人身上去。历代主机争霸，硬件也好，软件也好，几乎最后胜利者都是牢牢站在日本市场稳操胜券的基石上，进而再囊括四海的。唯独这一次，日本市场的急剧萎缩和西方市场的高度活性却要使他们完全正视自身所处的位置。他们无法不看到，《横行霸道4》、《使命召唤4》、《刺客信条》这样的西方游戏成为主流；他们无法不看到，拥有着最清醒西进思想的CAPCOM是如何在这先知先觉中获益并且泽被将来；他们无法不看到，一个又一个传统游戏在日本销量惨淡而依靠欧美奇迹般的盘活；他们更无法不看到，XboxLive的成熟运作能够为一个小众游戏带来多么惊人的巨额利润。

微软持续在其一直不振的日本市场投入重兵，谁都明白，无论有多少日式标题，依然难以改变岛国消费者顽固的排外心理。经历了两代Xbox的努力，这一品牌至少已经塑造出了一个“所有游戏在这里集结”的形象，更重要的是，在对手拥有比他多三倍甚至十倍装机量的日本市场，他集结的却是最多的日式传统游戏标题。外来势力的根结盘踞有助于第三方寻找一个新的对立和平衡的关系，依然保持着自己重要的话语权和利益。任氏主机永远存在并且还在变本加厉的自向性，索尼庞大野心中尽量减少对第三方依赖的危险思想都使他们宁愿背上一个卖笑者的恶名。但同时我们也应该相信，产业规模迅速上升过程中带来的投入成本巨额增加、受众层次重新整合等等风险，如果没有微软的援助和挖角政策，那么即将看到的又是新一轮的破产和合并热潮。

庞大的资金运作可以带来很多的便利，但是一个成熟的商业帝国，资金运作仅仅是其扩大领域的手段之一，微软心知肚明依靠金钱买到的伙伴更多的作用只是在入侵帝国时的临时内应或便利，他们不会有兴趣长期跟随自己前进的步伐。疯狂的收买为了得到的是一个势，而未必是一个实，毕竟像《光环3》、《横行霸道4》这样的世界性巨作也没有从根本上改变过三家的上升曲线。微软所扮演的是当年索尼扮演过的角色，更重要的是，得势争先的战略目标相对对市场实绩的要求也不会那么高，坂口博信低压力状态下的相对开发自由和不用担心的报表是很多公司羡慕的对象。标题的汇集，态度的声援都是微软急切需要得到的东西。

这一代主机争霸以来，微软一直担当着疯狂rush者的形象，从以硬件设计存在瑕疵为代价而抢先一年上市，到2007年大作的狂轰滥炸，再到2008年疯狂地对第三方的收买，都可以看出微软一心想要尽早结束这场战斗的企图。

发表会第一阶段重点介绍的四款大作，跨平台在前，独占在后，两款RPG，两款与“枪”这个名词有着最接近关系的日美大作，已足够代表Xbox360软件阵容的强度和覆盖面。接下来，我们看到的是什么？Mii、HOME、EYE-TOY、SING-STAR、1：100 live、影视下载和租借业务的展开，自05年E3以来，微软从来没有像这次一样如此急迫地将那么多非核心向的业务内容塞进一场发表会中。除去软件标题以外，Xbox360的触角渴盼进入到每一个客厅，并且不允许身旁有另外一个栖身者。软硬比

达到至高但硬件普及速度迟迟不见加速，使微软急冲冲的要将信息轰炸堆到同样的蓝海用户面前。一直以来，我们都心甘情愿地相信微软释放出的"Wii60"这个烟雾弹散开的彩带，但这次发布会，我们更可以看到缤纷笑脸背后同样直视任天堂的灼灼寒光。

E3之前，对于微软这次将要公布的新服务内容出现过无数猜测，其中除了体感控制器以外，其他大部分都得到了实现。我们没有任何理由会相信，微软这些急功近利的业务开拓能够在一夜之间伸向任天堂的碗里分食。同样，微软自己最清楚这样的速攻依然是为了尽快得势，在有限的圈地运作中间早日奠定今后乃至下一代主机发展的基础和田园。即便2008年过后，PS3依旧不紧不慢地跟在身后，哪怕根本没有起到一点阻碍Wii侵蚀全球的作用，这一场速攻已使他立于今后延展的不败道路上。

微软就像一条巨鳄，看起来身躯的沉重负担似乎在以前未曾触及的陆地区域上行动缓慢，那一张闪着寒光的垄断大嘴更使很多人望而生惧继而心存提防。然而他也正像一条真正的鳄鱼一样，行动起来的速度将远在对手想象之上，抵抗力稍差的对手很快就会被其吞噬。

微软在软件标题占领上的速攻会产生两个深远的影响。第一是第三方传统的盈利模式会产生巨大的变化，跨平台EA式策略至少在这一代主机争霸的历史里将成为主流。第二，以这种方式造就的软件阵容极大丰富，能否攻破特定地域消费者的排外心理我们无法预言，但是从此之后，微软也给一切以软件盈利为基本模式的游戏硬件厂商垒出了一道巨大的门槛，这个资本的游戏索尼已经有所力不从心，那么假设将来还有新的介入者，这个身家的起点和投入规模的骇人，是否也是一个严重的考验和负担？

第三方的集体叛变曾经使任天堂沉沦达到十二年之久，这一次还没有超过2年，也同样将索尼推到了背水一战的困境当中。我们无从知晓索尼是否还有时间痛定思痛，从任天堂身上学会强大自己才能永不言败的道理。对第三方道德的批判在这2年内也从来没有从我们的嘴上停息。但是我们应该反思一下，在任天堂坚不可破的平台自向性路线之下，在索尼集中自身力量开发并且重视建设媒体帝国超过建设游戏帝国的现状下，他们是否还有第二个选择？电影工业的发展也曾经经历过整合和动荡，阵痛的结果是优势力量集中，八大影业的形成，而电影工业投入产出不断成正比的上升，最后形成的是重新平稳发展之后的市场受众的细分和成熟。一强众弱的传统格局虽然是较为现实合理的模式，但并不是最健康的，在平台无法统一的现实下，平台之间的互补更能促进内容提供商生存空间的拓展。所以在我们批判第三方接踵而至的叛逃行为的同时，应该也能够看到出现最多的方针改变是跨平台化而非过去那样残酷的移籍和独占。当跨平台策略成为主流以后，一般消费者需要考虑的仅仅只是对硬件厂商第一方游戏的取舍，而减少了过去那种过多的对第三方游戏标题的无奈追逐。从这个意义上来讲，微软的速攻和索尼对现状的默认接受，得益的却是我们这些消费者。

任天堂和索尼的按兵不动使微软紧急叫停了BUNGIE那个叫人"请保持镇定"的神秘预告，现在我们也已经获知光环新作这又一颗核弹将在其他两方尤其是索尼有所动作时引爆。2007年"finsh the fight"的口号成为一个笑柄，2008年，这道变化为无形的杀机却显得更为咄咄逼人。有了E3发表会上那超级震撼的黑色三分钟，我们没有理由不去相信，8月之初的SE发布会还会有更多的变数和哗然大波。

2008年剩余的五个月，各地的销量榜对微软来讲无比的重要，究竟是能掀起真正的颠覆狂澜，还是和去年一样得势不得分，不但决定PS3的生死，也决定着这番速攻能否获得第三方日后真正的全力倾斜。要知道，虽然因为种种资源协作的关系，Xbox360依然还是BUNGIE游戏开发的唯一选择，但是毕竟放走BUNGIE的微软，在第一方游戏阵容上的强度已完全无法与其他两家相比。

RPG的疯狂投入使Xbox360在日本市场获得了三年来最高的关注度，最近销量榜上些微的上升也可以看到一些迹象。相比起硬件销量的台数，微软竭尽全力要在日本这个顽固的铁船上钉上自己的一扇风帆。

SE决不是第一个谄媚者，也决不会是最后一个。在微软近期内无休无止的速攻之下，还会有着更多的瞠目结舌，更多的摇头叹息等待着我们。

Ⅱ Element

"我们愿意让世界持续充满笑声！"

这句话几乎获得了任天堂这次发表会上最集中的掌声，事实证明，任天堂以自己杰出的业绩和继续的努力在坚持着这个理想。

16日凌晨任天堂的发表会在网络上得到了巨大的嘘声，即便是任天堂支持者，也对这次任天堂发表会表现出了极大的不满。硬件方面，提前公布的motion plus即便作为一个秘密首次公开，惊喜也完全无法和传闻中新版NDS相提并论。软件方面，虽然有了呼声极高的动物之森，有了如日中天的GTA，但是FANS们还是没有看到马里奥、赛尔达的身影。宫本大神这几年来，每一次上台带给世界的都是游戏方式甚至游戏生活的改变和创举，但这次重点突出的《Wii Music》在游戏方式上并没有过于标新立异，而形式化的简单操纵从而使虚拟演奏的乐趣最终也还是大体局限在节奏模拟之上。事后的记者招待会《pikmin3》的公开使任饭们终于满意的一笑，原谅了这次任天堂在发布会上在传统游戏内容上的不作为。

事实上，任天堂支持者们透露出的失望，并非出于对这些第一方大作群毫无动静的不满。Wii上市一年多以来，赛尔达、马里奥、火纹、大乱斗、马车、聚会、银河战士，第一方的招牌作品几乎尽出，目前的空档也可以理解，同时这些大作持续的开发本来也就是不宣之秘。支持者们真正的不满来自于没有看到任何的第三方支持，因为不管他们是否满足于任氏作品，第三方游戏的聚集才是王者平台的真正象征，这个历史定论他们早已了然于心。

那么我们看到的任天堂发表会又是怎样的呢？欢歌乐舞，嬉笑热闹。这一个游戏厂商的发布会完全变成了玩具厂商的发表会。或许有人会说任天堂本来就是一个玩具厂商，但是他的实质，依然是盼望成为主流游戏平台的创造者。

如果说这次E3微软发表会释放出的一个强烈信号是包举所有第三方的话，那么任天堂三巨头联袂登场的这一个舞台嘉年华同样也成为了一个更为鲜明的信号弹。Wii这个平台不会改变自向性的特征，并且还会更加朝着以自我为核心的方向前进。一年一个外设，第三方永远跟不上适应外设的脚步，而wii所面向的用户在继续高速扩展的同时，对游戏软件消费力以及消费习惯却一直是一个问题。据海外机构统计，美国玩家构成女性已经达到40%，并且其平均年龄为35岁，这无疑是任天堂的蓝海理念的功劳。但是同时，人数的简单上升却没有形成利用率的大幅提高，三倍于PS3的装机量，居然软硬比在包含第一方那无数金蛋之后才勉强与公认缺少游戏作品的PS3持平，这对于第三方无法不作为一个疑问而采取慎重参入的态度。

如果说在记者招待会上公布《PIKMIN3》还可能是任天堂的一个宣传策略的话，那么对于《勇闯尸城》这样成功的原创和话题作品登陆Wii却没有任何主动的宣传，已经很能够证明一些问题了。《勇闯尸城》的成功，是CAPCOM勇于走在日商前列，游戏理念革新的成功。借助机能和新时代游戏制作技术，这款游戏提供了很多看似量化，实际上在过去无法完全表现的游戏要素。高度的环境互动物理要素以及同屏的丧尸人数，都直接带来游戏的理念冲击和乐趣，如果改变这两点要素，游戏将在很大程度上变味。我们来看一下Wii版《勇闯尸城》能够带来什么。拜双节棍手柄所赐，这一版本可以使玩家直观地操作各种器具对丧尸进行屠戮，虽然一般的感应精度并无法彻底提供透彻的操作快感，而且现有的几个依靠体感作为卖点的动作游戏所带来的疲劳问题也不清楚此作是否能够解决，但无论如何，这一版本的代入感会得到提升的，代价则是大幅减少同屏的丧尸人数，以及可操作的环境要素，另外，原作中开放式的游戏进程是否会受到影响也不得而知。从任天堂的发表会来看，如果活用motion plus所带来的感应精度，能使今后的游戏作品体现更多复杂的操作，从而进一步提升乐趣。从目前的资料来看，这一版本《勇闯尸城》并未公布能够对应motion plus，第三方依然需要老任自己的作品带来的启发，才能慢慢进入到活用任氏周边的状态内，但之后将要面对的问题可能便是马不停蹄地再度奔忙在适应下一个周边的疲惫行程中。而我们同样可以预见到，Wii版的《勇闯尸城》将是又一个《使命召唤4》，又一个《忍者外传》，从具备市场号召力或技术尖端代表的平台招牌作品，变换为点缀的星星草，以及任氏操作器的说明书罢了。

任氏游戏的成功之处在于将一个简单的游戏元素，通过变化和深化，展现出直观，纯粹而又具有深度的超高趣味性来。在曾经一次访谈中，宫本说过希望自己开发的作品能够让人一眼就看出是任天堂的作品，而不要让人觉得有世嘉游戏的样子。这句话直截了当地点明了任天堂的游戏理念永远都是创造健康无害的纯粹休闲娱乐的作品，就像是乐高玩具，也许会有人鄙视这些永远四四方方的脑袋，但是丰富的组合变化却同样能够使无数成年人为之沉迷。同时，这句话对于昔日的竞争对手，在今天联手推出过400万大作《马索奥运会》的伙伴来讲，却多少有点刻薄。



无论今天蓝海策略是如何的成功，无论世界上有多少人群蜂拥至游戏的天地里，主要靠软件盈利的游戏商业模式并没有产生改变，对于第三方这样纯粹依靠软件盈利的厂商来讲，评估一个平台的利用价值并不简单体现于用户基数之上，更多的还是考虑用户整体的消费能力和消费习惯，在这两个数值之间衡量出一个利益最大点，如此决定自己的投入方针和行动力度。一个有着2500万用户的平台，如果在第三方软件年消费基数上仅仅只有1到2的平均数，甚至可能1：1都达不到，而同样有着1800万或者1200万的平台，在第三方软件消费的年基数上达到3～4，甚至可能6～7，那么相对的利益空间的悬殊差距也就产生了目前wii始终得不到第三方认真投入的正统招牌作品的原因。

前不久，日本相关机构作了一个调查，据发售半年之后，《Wii Fit》的使用者仅仅有20%保持了持续的锻炼，而大部分的用户依然回归到传统的健身减肥运动中

去，这个史无前例的优秀健身游戏的作用再次遭到了疑问。实际上，这个调查本身就有点设的投矢的嫌疑，传统的游戏，如果在半年之后还能保留20%左右的持续使用用户，那非但不能证明其乐趣易于减退，反而体现出相当“耐玩”的程度来。或许是调查者本身的“期望”过高，才会从这个数据得出《Wii Fit》仅止于当时流行的结论。但无论如何，任天堂对于发扬平衡板作为的期望来看，自社以外，只有《疯狂兔子》、《肖恩怀特滑板滑雪》等有限几个第三方作品用实际行动来表示支持，而任天堂下一阶段的宣传热点已经向具备更高精度的motion plus转移。

发表会上占据着极大篇幅的业绩展示，直截了当地点出另外两个对手的难堪和被动。但是唯一一个来自于第三方的重头作品《GTA》依然仅出现在NDS而不是Wii之上，却同样也进一步强调了目前这个家用机第一平台的困境。极高的普及速度加上完全压倒性的装机量，第三方的投入比例却形成了惊人的反比，这在游戏产业历史上无疑是空前的，是否绝后我们不得而知。《GTA》可以出现在NDS上，除了7000万用户这个数据强大的诱惑力以外，我们应该也知道，即便占据了市场主要的热点，掌机领域毕竟与家用机不同。《COD4》和《刺客信条》都登陆了NDS，甚至出于拓展品牌形象地考虑，《蓝龙》乃至于《光环》都可能出现在NDS上，对于始终以异化的冠名小品来敷衍的Wii，却更显得被动和尴尬。

KONAMI发布会避而不谈当前最为敏感的《MGS4》移植问题，将大量的时段用在了介绍Wii版《恶魔城》上。五十岚一再强调这部作品不能称之为对战游戏，而是“对战动作游戏”，强调与系列紧密相关的意图昭然若揭。从发布会本身来看，KONAMI对于这款游戏是有着较大期望的，也许这部作品会和《勇闯尸城》一样，将作为引擎实验和市场探路器在Wii上试水，其结果将直接体现于今后系列正统作品的投入态度。较大的问题是，这两款作品都偏离了系列本身固有的主要游戏性元素，而生硬的与体感元素融合，这恰如第三方所期望的用户构成和wii实际的用户构成有着不可调和的矛盾和差距一样，是否最终能够带来完美的结果我们不得而知。

《Wii Music》的现场演示效果好坏参半，一开始对于爵士鼓的展示获得不少掌声，而一旦宫本亲自演示萨克斯的“吹奏”方法，我们听到更多的却是笑声。宫本在记者招待会上谈起这部作品显出十足的自信和骄傲，并且声称这款游戏将能代替乐器教科书。然而在发布会上乱七八糟的合奏演示段落之后，即便是忠诚的任天堂支持者都表示出了难以理解。事实上游戏本身的想法非常好，比如用遥控器手柄调整角度的方法来控制管乐的音高变化，而借助双节棍手柄，可以更形象地体现出弦乐比如小提琴的拉弦动作。然而，出于活用motion plus的目的，这款游戏没有再增加其他的外设，而是通过对动作的模拟再现乐器演奏的感觉。然而，这一次又形成了两个最基本元素的冲突。音乐游戏由于面对的用户层次所规定，基本的游戏乐趣在于对节奏点的把握和捕捉，如果希望能够以虚拟的方式表现出对实际乐器的模拟，那么通常的做法就是用外设的方法真实再现乐器的外形和主要的弹奏操作手法。《Wii Music》如果在现有的理念基础上更近一步，那么很有可能能够超越这些游戏。比如借鉴nds气体感应的装置，增加一个吹嘴，能够简单感知玩家的气流强度，那么就可以再现萨克斯小号等管乐缓超吹的基本用气技法；而遥控器手柄有限的键位虽然能够模拟小提琴的按弦动作，但因为排列的原因，却无法表现精密的和弦指法和最基本的揉弦。到最后，《Wii Music》所能做到的依然是回到对节奏点的互动乐趣上来，摆样子超过对真实演奏的模拟，而在对音乐节奏点的互动体验上，无论从曲目的搭载和旋律性的准确上，都无法和《吉他英雄》、《摇滚乐队》这样的传统音乐游戏相比。相信会有不少人愿意尝试这个崭新的音乐游戏作品，出于聚会游戏的需要，motion plus的需求量也一定不会低，但又一次的，我们看到的还是任天堂在调动那些具有冲动消费和浅尝辄止习惯特征的消费群体。

和xbox360相对的，如果说微软急需解决的是改变软件销售强势硬件销售疲软的现状的话，任天堂也应该到了考虑不但要做大蛋糕，更要培养更多有着长期吃蛋糕习惯的人群。至少从这一届的E3来看，任天堂离这个方向是越来越远。



Ⅲ Ending Song

黑色三分钟之后，网络上到处飘散着索尼支持者的悲观情绪，其中也包括身为狂热索饭的笔者。对于今天的索尼而言，接受从两任霸主的宝座上退位已经变为了现实。他们即将为自己过去两年的高傲付出代价，他们也应该清醒地看到，仅仅是两年的时间，过去十四年的雄图霸业再次回到了零的起点。

事实上冷静一点的话，我们可以看到毕竟《FF13》只是跨平台，在事后的记者招待会上SE两位发言人也一再强调日版为PS3独占，并且将先完成PS3版开发。然而，从索尼发表会上游戏片断串烧中完全没有《FF13》的影子，直到《生化危机5》、《辐射3》这样微软着重推荐的第三方大作都只是惊鸿一瞥的现象来看，目前索尼与第三方的关系已经下降到了历史的最低点。

财政支持的匮乏，次世代游戏开发成本的难以承受，这些都是客观现实。而久多带头的傲慢态度和对第三方的不够重视使得今天的SCE必须将精力集中于第一方力量的建设上来。然而，这个无奈同时又形成了进一步的恶性循环，第三方完全不希望业界出现第二个任天堂，他们追逐的永远都是自己生存空间最大的平台。保持跨平台已经成为索尼期望的底线，同时也是第三方不过分倾斜的上限，自《GTA4》、《DMC4》和《BH5》以来，《FF13》对PS3事业的打击早已不是先例，也很有可能不是终结。事实上，目前第三方普遍还采取跨平台的谨慎做法，除了利益最大化这条原则以外，也不希望PS3过早退出竞争者行列，经历过任天堂和索尼这两个主公之后，他们已经无法信赖任何一个绝对垄断的帝皇。

现实形成了索尼发表会这次空前的尴尬，一边一再重申要回到重视游戏的本份上，一边只能坐视更多的资源被他人共享甚至流失，同时只有饮鸩止渴地说一句不过分依赖第三方并且不在意独占的作品。事实上，独占作品所起到的推进作用是有目共睹的。在有了《MGS4》的6月中，PS3主机销售量大幅上升，从日本到欧美市场都一度出现过几倍的增长。也正是依靠《MGS4》的带动作用，6月NPD数据上PS3超过40万的销售台数，不但逼近了wii的成绩，更达到了Xbox360的两倍之多，从而使今年前6个月以来，在xbox360最坚挺的北美市场，PS3依然完成了压制住对手的成绩。从历次公开场合中小岛和Konami官方对《MGS4》移植问题的回避来看，这一巨作跨平台成为现实只是早晚的问题，但之前绝大多数人们Konami将在这次E3展上公布移植的预测最后都落了空。虽然我们没有足够的证据，仅仅只能依靠猜测，但是不造成过重的打击，错开因《FF13》劈腿事件所造成的舆论伤害，也在情理之中。

具有讽刺意味的是，在第三方纷纷向微软抛媚眼和间接对索尼的离弃现象成风之下，目前为止看起来对索尼最忠诚的却是昔年被索尼一手战败的世嘉。从《龙如见参》到《战场女武神》到《头文字D》再到《龙如3》，世嘉似乎是唯一一个在PS3上倾注最大力量的厂商。除了世嘉与微软诸多渊源恩仇的缘故以外，世嘉作品的地域性限制也是其采取PS3独占的一个原因。世嘉与CAPCOM相仿，都是为了自己的游戏革新理念不惜投入的激进公司，然而两者的命运截然相反。CAPCOM对于市场风向的准确把握和根深蒂固的墙头草哲学使其无往而不利，而世嘉的实验精神和相对较为忠诚刻板的品格却使他们经常陷于亏损和叫好不叫座的境地，他们所支持的平台也落下了一个"世嘉挺谁谁死"的笑柄。

如果时光可以倒流，并且交由消费者来选择的话，索尼支持者一定希望SCE将有限的资金用于保证对《GTA4》、《DMC4》、《BH5》、《FF13》的独占上，哪怕是其中任何一个确保独占都好。而《天剑》、《龙穴》、《神秘海域》这些第一方作品，即便是索尼支持者都没有过于在意，索尼的投资方向很令支持者怀疑。甚至即便是用于第一方游戏的投资，也因为资金的捉襟见肘而中止了《八天》、《大逃亡》这样支持者寄予厚望的作品。然而，索尼在这一次发表会上却用更固执的态度坚决表达了对扶持第一方的决心。

《抵抗2》的实机演示无疑是失败的，在《战争机器2》那具有绝对压倒性的演出之后，《抵抗2》这段不知所云的巨大boss战的演示展示出的却完全是这款游戏的缺点和陈旧。令人更大跌眼镜的是，索尼似乎有心将《抵抗》建设成为一个支柱品牌，高调宣布将在PSP上登场，而且还放出了素质极高的截图，让人又一次不得不怀疑是否是用CG来代替实机。《拉切特与克拉克》同样如此，作为重点推荐的PSN下载游戏和PSP新作的宣传，这一系列SCE似乎也期望能成为像马里奥那样的平台代表形象。《抵抗》的重点突出不无讽刺意味，好像最形象的描绘出当前索尼的处境，而《拉切特与克拉克》的大力发展则显示出索尼又一次的后知后觉。

早在PS时代，《古惑狼》系列也是有着700万世界销量佳绩的超级大作，一度也曾经作为ps平台的象征。但最后因为版权归属于环球和索尼自身的不够重视，造成了日后的双输结果。提起Xbox平台，我们第一个想到的形象便是士官长，提起任天堂，马里奥那两撇大胡子立刻生动的跳到我们眼前，那么提起索尼，有什么代表的形象呢？过去一年里，《拉切特与克拉克》系列变换着各种方法频繁出没于我们的眼球，虽然PS3版最后112万的世界销量勉强跨过百万的界线，但是对于这一对擅长搞怪的活宝，至少索尼平台的用户是不会再陌生了。假以时日，也许真的能成为索尼自己独有的代表形象和招牌人物，不过这一代平台已经无望分享其带来的虚拟偶像效应了。



出乎所有人意料，积聚着无边的愤怒和力量的奎托斯气势磅礴地站在恶海孤岛上的这个震撼瞬间，并没有放在最后，整场发表会作为押轴的是一个突出网络对战的新作《MAG》。多达256人联网对战的游戏方式令人瞠目结舌，同时怀疑索尼的技术是否已经达到如此的尖端。再联系到发表会中段对于《DC漫画英雄联盟online》的大段介绍，似乎令人看到索尼对于在线游戏的突出重视。

时至今日，借助越来越普遍和成熟的家用主机联网机能，游戏的传统盈利和发行方式都产生了极大的改变。依然遥遥无期的HOME虽然一再遭受到占用过多资源的批评，但是游戏甚至电影发行厂商的积极入驻已经让人看到了一个庞大的游戏发布的互动商业平台。HOME所展现的那种完全互动的环境和无孔不入的虚拟广告系统，让我们可以大胆的预测，未来免费游戏也会像网游那样成为一个重要的分支。

但是令人匪夷所思的是，这次发表会索尼还重点突出了在线影视下载和点播业务，并且行动迅速地在7月15日当天就开始提供服务。众所周知，蓝光格式获得的胜利是以耗费蓝光联盟大量资金资源为代价的，其中甚至包括了PS3目前大幅落后这一惨痛代价。在取得胜利之后，加强内容提供商的支持是扩大蓝光事业的首要之机，而在线高清影视的下载业务，却很难不对蓝光业务造成冲击。PS3的影视点播下载业务虽然是开始就确定的业务发展方向，但是在这个时机与Xbox360大斗视频在线业务，却又一次体现出索尼在网络媒体娱乐商务和蓝光商务上左右摇摆不平的窘迫。

不管平井一夫在多少个场合里强调过PS3依然还主要作为一台游戏主机而存在，但目前第三方纷纷离弃的现状和"不务正业"的举措有增无减来看，索尼从来就没有放弃过对媒体帝国建设的幻想和野望。说一千道一万，SCE只是索尼下属的一个业务部门，游戏业务不再像过去那样承担起索尼集团盈利的半壁江山，那么这个在过去两年产生了巨额亏损的部门，更无法不服从于集团的首要利益，依然还是要作为一个娱乐终端继续左右摇摆下去。在事后的记者招待会上，担当发布会主角的SCE美国分社杰克·特雷顿透露出PSP将来也有可能搭载硬盘等大容量储存媒体的可能，而PSP的点播下载业务也是很早就得到公布。种种现状下，PS3极有可能离纯粹的游戏主机越来越远而不是越来越近，他正在逐步完善自身机顶盒的功能，而非纯粹游戏主机的功能。如果真有那么一天，PS3将主要被展示在家电柜台出售而不是在游戏柜台出售的话，不知道玩家的离弃和集团利益的上升哪个更容易制约PS4的发展方向。

所幸的是，我们毕竟还有索尼第一方的游戏，并且还在持续不断的加强中。

这一届的欧洲冠军杯赛场，我们可以看到白色的"PLAYSTATION"商标，虽然这个商标比起之前PS3黑色的广告牌看起来更舒服一点，但出于一个支持者的角度，在笔者看来，却有一种说不出的滋味。

发布会上用LBP的界面和操作来汇报业绩使这部分例行公事比其他两家有了更高的观赏性，但是当一字排开PS家族今年在北美的销售业绩后，180万、160万、150万三个无比接近的数据却让人喜忧参半。PS2延续了8年的生命之后还能源源不断地产生效益，固然是上代霸主的骄傲，但同时也映衬出当前索尼自身主流平台的不振和尴尬。当发表会中大段的ps2游戏演示片断，和2008年度推出130款PS2游戏的举措说明，让人错觉是否回到了五年前的E3。PS2业务依然健在的产生效益，使今年要完成提高集团盈利的索尼投入更多的力量去扶植，而由此产生的两代主机之间左右互搏和互相制约却被完全忽略。这个瞬间，索尼对于PS3只要存活便是胜利的态度已经完全清晰地透露在了世人面前，这个瞬间，索尼也正式心安理得地从宝座上慢慢走下，而步入漫长的休养生息的蛰伏期。

稳定的产品质量加上主流媒体规格的长期支持，PS3的运作周期不会太短显而易见，但是在永远地失去了第三方的向心力支持之后，在产业秩序被他人改写之后，索尼如何应对PS4的开展，如何应对另外两家在未来三年内随时可能挑起的又一次主机争霸战，索尼是否还有足够的余力和坚实的基础去对付？

这一届的E3对于微软是一个崭新而更高的起点，对于任天堂是一个补充能量的中转站，而对于索尼来讲，只可能是一个临时的终点。

老蛇的结束是在无数次艰难的战斗和疲惫后，去寻找余生出战以外的意义。

而索尼，伴随着悲情的Ending Song，将要走入灰色的蛰伏期。

微软挂在头顶的几把利剑并没有完全落下，8月2日（SE发表会），10月9日（TGS）这两个日子，以及即将到来的2008年度"Playstation Premiere"前后，微软发动这几把利剑的可能性无比之高。究竟索尼会如笔者这般悲观地认为，心甘情愿地默认退居二线的现状，并把注意力集中到媒体终端的建设上，还是像个不屈的斗士一般，在这几个日期里表现出奎托斯的愤怒和斗争之心，还给心灵疲惫的支持者以一个坚忍不拔的信心？

我们等待着，同时，惶惑着。

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

目录 CONTENTS 2008年18期 VOL.235

CONTENTS



SPECIAL 特别策划

GAME GUIDE 攻略评析

固定栏目&特色专栏

健康游戏忠告



抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand; 2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「战争机器2」



6月27日

●CAPCOM公司公布了本社名作系列的最新作《洛克人9》，预定登陆Wii平台，并且宣称本作将回归到FC版系列初代的游戏方式，目前发售日未定。

●KONAMI公布了反传统新作《恶魔城 审判》，预定登陆Wii的本作类型为3D格斗，登场人物包括德拉克拉伯爵，西蒙，阿鲁卡多等系列高人气角色。



←看到这把"剑魔"了吗，《月下夜想曲》中的经典角色都会出现在新作中。

●SCE公布了PSP平台创意作品《勇者别嚣张》的续作《er2》，关卡数将达到前作的4倍，怪物和勇者的种类也会大大增加，目前游戏开发进度约为60%。

6月28日

●CAPCOM公司正在开发的格斗大作《街头霸王4》增加了引人注目的新系统，玩家可以在游戏中为角色们更换服装，目前公开的只有春丽的一件旗袍装，相信还会有更多服装供玩家挑选。

●堪称美式RPG泰斗的《暗黑破坏神》由Blizzard正式公开了新作情报，《暗黑破坏神3》将引入新引擎全新制作，游戏各方面的进化表现非常值得所有玩家期待。（请参看本刊详细报道）

●著名制作人神谷英树的最新动作游戏作品《猎天使魔女》近日由SEGA内部公开，游戏采用和《鬼泣》近似的动作系统，并在血腥度上有所提高，女主人公面对的是拥有巨大翅膀的天使型敌人。



6月29日

●早在06年8月关于微软和任天堂的震动及遥杆控制器侵权案件最近有了新进展，法院驳回了任天堂在今年5月提出的上诉，任天堂仍然需要向这家名为Anascape的小公司赔偿2100万美元，任天堂表示将会继续上诉，而微软则很早就与对方进行了庭外和解。

●KONAMI公司于6月28日和29日两天在日本5个地区举行了《合金装备4》大型主题促消活动，以答谢玩家对于作品的支持与期待，其中在横滨举行的签名抽选会上小岛秀夫等人的表现格外引人注目。（请参看本刊详细报道）

●在日本地区已火热运营一年的网络游戏《怪物猎人边境在线》近日在官方新任务中追加了最新怪物——尾晶蝎，此任务只限定HR100以上的玩家进行挑战。

事件 日本专讯 PS3经营战略发表会

本刊讯 6月26日SONY公司召开了最新一次针对PS3业务的经营方针说明会，会上SCE社长平井一夫总结了过去一年PS3的市场状况与业绩情况，并公布了未来发展计划，预计将在多功能扩展和网络领域加大投入力度，力求实现更为完善的家庭娱乐服务，另外还公开了PSN和PSP业务方面的前景规划。



↑此次发表会更加明确了ps3今后的多功能网络化方向。

平井一夫在会上回顾07年PS3业绩时承认到，由于PS3在过去一年中表现欠佳和成本控制不利等因素，公司业绩显现为赤字，而掌机PSP及PSN网络平台得到了比较稳固的发展，总体来说PlayStation业务仍然取得了实质性的进步。在未来发展走向问题上，平井表示"Non-Game"（意为非游戏内容）和网络功能将是未来发展的两个关键点，希望借助PSN等开发式平台实现像家庭电视一样便捷的生活体验，例如游戏中的动态广告和视频服务。此外，还公布了一项名为Life with PlayStation的新服务，通过这项服务用户可以随时在第一时间获得全世界的新闻资讯，以及旅行目的地的气温天气等情报。

对于本次发表的经营战略，平井解释到虽然强调过PS3是一台游戏机，但以目前的境况来看，扩展非玩家用户群体是非常有必要的。

软件 欧洲专讯 《暗黑破坏神3》正式公开

本刊讯 6月28日在法国巴黎举行的2008 Blizzard游戏邀请赛上，Blizzard公司正式公开了美式动作角色扮演游戏代表作的新作《暗黑破坏神3》，并在现场播出了试玩画面，还公布了一些游戏的相关细节信息，本作的上市日期暂时未定。

在现场Blizzard强调《暗黑破坏神3》将采用全新的3D引擎制作，更具互动性的游戏方式将会让期待已久的玩家们兴奋不已。新作将延续《暗黑破坏神》系列的游戏传统，可任意选择喜欢的职业进行冒险，在现场Blizzard公布了野蛮人和巫医两个职业，前者注重力量，能轻松快速地打倒敌人。后者作为新增加的职业，既可以利用自身的魔法来战斗，还可以召唤控制怪物当作自己的手下来与敌人战斗，是相当强力的职业。游戏的新引擎会明显增强与场景的互动性，在房间中翻箱倒柜或是破坏房屋岩石等都会在新作中得到体现。

Blizzard还表示，新作在各种职业的人物和场景等方面都会全新设计，与前作相比会有本质上的进化，由于引擎的更新，游戏画面将会呈现出无比华丽的3D效果，Havok驱动技术会在特效上为玩家带来极富冲击力的视觉享受。本作目前由Blizzard负责开发，并将以较长的周期来保证游戏的优秀品质，发售日期暂时无法预计。



↑「大菠萝」在欧美的影响力不言而喻。

事件 日本专讯 小岛秀夫答谢FANS 横滨召开签名会活动

本刊讯 KONAMI公司的PS3大作《合金装备4》已于6月12日全球发售，期间厂商在世界各地都举办了规模大小不一的促销活动。在游戏发售约两周后，6月28日以小岛秀夫领衔的MGS制作团队以及公司相关人员在日本本土横滨举办了最新一次的签名会活动，以答谢广大玩家对作品的支持以及对小岛本人长期的厚爱。

本次活动名为"MGS4 ワールドツアー in Japen"，于6月底在日本5个地区相继举行，这次于神奈川县横滨市举行的活动规模虽然不大，但现场聚集的数百名FANS也几乎将场地挤得水泻不通。FANS高呼着"小岛小岛"来迎接他们从海外归来的游戏之神。小岛则表示现场的气氛之高甚至比北美首发会时更为强烈，对此他表示非常感动。首发出场的制作人除了小岛秀夫外，还有游戏的美术指导新川洋司和声优菊池正美等人。当天诸位制作人与FANS进行了亲切交流，并举行了抽选活动和签名活动，小岛秀夫亲手把签有他名字的游戏交到玩家手中。



软件 日本专讯 动画风格新作RPG《皇冠之泪》登陆PS3

本刊讯 Aqua plus公司于6月27日公开了本社PS3平台RPG作品《皇冠之泪 花冠大地》，发售日预定2009年，并且本作的TV动画也已开始制作，同时还有连载的漫画版本。



本作官方名称为《WHITE ALBUM》，本是1998年发售的一款PC冒险游戏，描写一名平凡的大学生主人公与一位人气女歌手森川由绮之间的恋爱故事。PS3版将以原作为框架完全重新制作，角色设定和原画全部都焕然一新，画面表现凭借PS3的机能大幅增强，并实现全程语音化。在角色配音方面启用了以多才多艺著称的平野绫和水树奈奈，两人的演唱功力相信会让女主角们更具青春魅力。

同名TV版动画也已经定于2009年1月开始播出，制作监督为吉田泰三，人设为吉成钢，动画版中的声优将与PS3版基本保持一致，两位女主角森川由绮和绪方理奈同样为平野绫和水树奈奈。而本作的漫画版已经在最新一期的《电击大王》漫画杂志上开始连载。

软件 日本专讯 正统续作《如龙3》开发始动

本刊讯 SEGA公司于7月4日正式对外公布，旗下新生代大作《如龙》系列的最新作已经投入开发制作，对应机种PS3，新作定位并非《如龙见参》那样的外传，而是正统续作，即《如龙3》，剧情紧接二代，主角仍为桐生一马，并公布了新作官方网站。新作目前的上市日期与价格等均未定。

负责本作开发的名越捻洋与菊池正义表示，作为系列正统续作的《如龙3》从前作《见参》开发完成后即开始制作，并在故事关联上与后者没有关系，而是紧接二代的讲述现代的桐生一马和遥等人的后续故事。游戏的场景比前作更大，将从二代中的神室町开始，逐渐转移到新作中的重头场景冲绳，制作组将尽全力再现真实的冲绳海岛风光与独特的风土人情，为此开发人员曾多次赴当地实地考察，采风取材，深入了解当地的风土人情，并正在积极与当地的店铺商家进行沟通交涉，以保证尽可能地在游戏中还原真实的冲绳景观。

在系列玩家最为关心的剧情方面，SEGA表示新作仍会以系列特色的偏向成人题材为主要风格，黑白两道的恩怨纠葛与爱恨情仇的人际关系都会是本作中的看点，在剧情演绎与表现手法上会努力达到系列最高的水准，此外，新作依然会邀请众多大牌声优担当角色们的配音，他们会将充满现实感的人物演绎得淋漓尽致，个性鲜明的角色会让玩家过目不忘。



软件 日本专讯 《真三国无双5SP》追加新角色新要素

本刊讯 KOEI公司正式宣布，将于今年9月发售PS2版《真三国无双5 Special》，价格7140日元。本作将是2007年11发售的PS3版《真三国无双5》的PS2逆移植作品，并在原来基础上进行相应调整，除了保留原本的要素外，还将追加大量全新内容，目前公开的有曹丕，马超和凌统三人的全新形像以及他们的无双模式，此外新的战场地图也将大幅增加。

本作是继《高达无双》之后，KOEI公司第二次将本社的新世代作品逆移植回PS2，与前者同样，PS2版会在画面与清晰度方面有所降低，但会保留全部的基本内容。在原PS3/X360版本中，很多角色都采用的相同的人物建模，无论在人物动作还是招式上都存在众多雷同之处，曾经让许多玩家为之诟病。在PS2版中，新公布的三人都采用了全新设计的动作建模，原本都是"准大众脸"的三人都焕然一新，其中曹丕使用的是象征王者的长剑，凌统为小巧的双截棍，而马超则一反常识地抛弃了长枪改为了宽幅巨剑。



软件 日本专讯 SFC《超时空之轮》时隔多年登陆NDS

本刊讯 7月2日SQUARE・ENIX公司公布了一项令老玩家兴奋不已的消息，SFC时代的RPG大作《超时空之轮》初代将在阔别13年后登陆NDS平台，目前得到的消息中作品将以移植原作为主，是否会以全新方式重新制作以及加入哪些新要素还无法得到确认，游戏预定将于今年冬季与玩家见面。

CHRONO TRIGGER クロノ・トリガー

《超时空之轮》（Chrono Trigger）是上世纪90年代前SQUARE公司的代表作之一，在当时的地位甚至达到与《最终幻想》齐名的程度，其开发人员汇集众多业内精英，其中不乏像坂口博信，堀井雄二，植松伸夫，光田康典等泰斗级人物，且著名漫画家鸟山明的人设更是让人过目不忘，此后于PS平台推出的《穿越时空》正是本系列的第二作，华丽优秀的游戏素质至今被很多FANS奉为无上经典。本次时隔十余年再次于新世代掌机上推出，相信为之感动的人不在少数，更重要的是，这似乎标志着厂商有将此系列重新发扬光大的意向。以玩家的角度来说，借此机会开发全新的系列作品才是最希望看到的。关于新作详细信息请留意本刊后续报道。

事件 日本专讯 NBGI发表会4款《传说》新作公开

本刊讯 7月7日，NBGI在公司本部召开了最新一次的2008传说系列新作发表会，公布了公司将于2008财年内及2009年发售预定的总共4款《传说》系列新作的相关情报，其中包括即将于8月7日发售的Xbox360版《薄暮传说》、预定今年第四季度上市的NDS平台《心灵传说》、预定09年第一季度登陆PSP的《世界传说2》，以及将要在今年10月开始放映的TV版动画《深渊传说》。此外，对应Wii平台的旗舰级新作也已经在开发中，预计在09年与玩家见面。



→《传说》系列的总监督吉积信表示《传说》系列会在新时代迎来更多的发展机遇。

本次新作发表会可以说是近来NBGI举行的最大规模的一次，NBGI社长石川祝男和《传说》系列总负责人吉积信均出席本次发表会，并进行了现场讲演。作为《传说》系列诞生的第13个年头，2008财年将会在作品数量和作品质量上有一个新的突破，并且将在多个平台全面开花，力求将本社RPG代表作《传说》系列提升到新的高度。除去早先就已公开将发售同捆主机版的《薄暮传说》外，面向NDS平台的《心灵传说（TOH）》将是一款采用全新技术的作品，本作将在系列中第一次运用3DCG形式描绘动画中的游戏角色；PSP的《世界传说 光明神话2》将会加入《重生》与《深渊》中的角色参战；而《深渊传说》的TV版动画由日本最著名的动画公司SUNRISE负责制作，预定今年10月在日本各大电视台播映。

7月2日

●CAPCOM公司公布了街机游戏新作《龙之子VSCAPCOM》，游戏仍将采用系列传统的2VS2对战模式。

●NBGI公布了两款《传说》系列的最新作，其一是之前就有传言的《TOH》，即《心灵传说》，另外一作则是PSP版的《世界传说光明神话2》。新作已于7月4日在NBGI的新作发表会上正式公开。**（请参看本刊详细报道）**

←《心灵传说》将是首款采用3dcg描绘人物的作品。



●SCE公开了对应PS3平台的海底冒险游戏《AQUANAUT'S HOLIDAY 隐された记录》的最新情报，本作将运用PS3的机能实现极为逼真又充满神秘的海底世界，游戏预定9月25日发售。

7月3日

●SCE发布了PS3最新一次的系统升级2.40，新系统增加了大受期待的XMB功能，并新增了类似Xbox360成就系统的"战利品系统"，玩家将会根据游戏中难度各异的挑战来获取等级不同的奖杯。



←奖杯分为四个等级，关系到所获经验值。

●任天堂公司授权am3公司推出了一款官方烧录卡，此卡内置各种音像小说和电子图书等，但并不包括游戏ROM，工作原理与市面上的烧录卡基本相同。

7月4日

●NBGI在本日举行的08年新作发表会上公布了多款《传说》系列新作，其中对应Wii平台的家用机新作得到确认，预计将于09年中上市，此外还新公开了《薄暮传说》的TV版动画。**（请参看本刊详细报道）**

●KOEI公司负责《无双》系列的开发组ω-Force公开了一款正在制作中的NDS新作《指挥所向》，此作为KOEI传统的SLG作品。

●SQUARE・ENIX正式确认了SFC时代的超大作《超时空之轮》将登陆NDS，时隔13年之久的本作再次复苏，目前情报本作将以移植原作为主。**（请参看本刊详细报道）**

7月5日

●SCEA向媒体表示，虽然PSN网络平台的注册用户越来越多，运营成本已经大幅增加，但目前为止SCE还没有向用户收费的计划，PSN仍将保持完全免费的网络服务。

●PS3当家赛车游戏《GT赛车4》日前全球销量突破了一千万，其中欧洲地区约为577万套。

7月10日

●KOEI公司公布了面向NDS平台的历史战略游戏新作《指挥所向》，游戏将由开发《无双》系列的ω-Force小组担任开发工作，以日本历史上著名的关原合战为故事背景，石田三成、岛左近、德川家康等历史人物都会担任重要角色，本作预定今年秋天发售，价格暂时未定。



7月12日

●SEGA公司宣布，原DC主机射击名作《雷鸟4》将以全新形态登陆PS2主机，游戏画面及系统经过全新设计，预定2008年10月30日发售，价格6090日元。

●青岛举行的2008年中国国际消费电子博览会上，中国长虹电子宣布将与英特尔公司联合开发一款电视游戏一体化的全新娱乐平台，这款以体育游戏为主要卖点的产品将由长虹整机生产，销售口号为“运动、体验、共享”，并且对应专用蓝牙感应手柄，将以体感操作的形式达到全民健身的效果。

7月13日

●索尼公司由于PS3业绩不佳，将拟在游戏中设置虚拟广告位的方式拉拢资金，以挽回PS3业务上带来的巨额损失，该项计划将面向日本、美国及欧洲地区。

●Xbox360的官方网站公布，微软将于8月初发售Xbox360主机的60GB新机型，原20GB版降价为299美元，售完为止。（**请参看本刊详细报道**）

7月14日

●SCE公司发表PSP人气动作游戏的续篇《啪嗒砰2》，在前作的基础上将增加新兵种、新刀具，并且支持最大4人联机游戏，本作预定于今年第四季度发售。



←新作将加入备受期待的多人联机功能。

●一年一度的日本东京游戏展确定了召开日期，将于今年10月9日-12日面向公众开放，参展厂商预定165家。

7月15日

●预定于X360平台推出的RPG大作《最后的遗迹》由SQUARE・ENIX公布了发售日，本作将于今年11月20日全球同步发售。

●原定于PS3独占的超大作《最终幻想13》在2008 E3展的微软发布会上宣布了美版欧版跨平台登陆X360的决定，而日版暂时仍为PS3独占。（**请参看本刊详细报道**）

事件 美国专讯 《最终幻想13》跨占Xbox360

本刊讯 北京时间7月15日凌晨召开的美国2008 E3游戏展微软发布会上，SQUARE・ENIX公司社长和田洋一宣布，原定于PS3平台独占的超大作《最终幻想13》的美版和欧版也将于Xbox360平台同步推出，换句话说这款游戏将改为跨平台发售，不过日版暂时还没有X360版计划，仍为PS3独占，在随后的记者招待会中本作的制作人还解释了作品跨平台的原因。

和田洋一是在微软发布会即将结束时登台宣布这一决定的，此前SQUARE・ENIX曾向外界透露本次E3将公布一款“神秘的X360平台大作”，但谁也没有想到这款作品会是PS3独占的《最终幻想13》，当和田洋一向会场所有人宣布这项重大消息并播放了宣传影像后，每一个人都表现出了吃惊的神情。在发布会结束后的记者招待会中，《最终幻想13》制作人北濑佳范和桥本真司回答了记者关于本作为何改为跨平台的问题，对此二人给出的解释是出于硬件普及率和市场格局方面的考虑，作品才在最近决定于更有利其推广的平台上推出，而在欧美地区Xbox360显然具有非常广阔的市场。对于更多跨平台的细节及《最终幻想Versus13》是否也会跨平台的问题，两人则委婉地拒绝了回答。



←这项爆炸性的决定势必对PS3市场造成严重冲击。

事件 美国专讯 全球最大游戏发行商成立

本刊讯 7月10日Vivendi公司和Activision公司宣布，根据2007年12月2日的条款，Vivendi旗下的Vivendi Games与Activision的全资子公司完成合并，通过互换股份的形式成立Activision Blizzard公司，至此，旗下拥有《魔兽争霸》、《暗黑破坏神》等超大品牌与广泛运营渠道的Activision Blizzard将成为世界最大的第三方游戏发行商。



→合并后的新公司在规模与拥有品牌数量上均可与EA比肩。

根据Vivendi首席执行官Jean Bernard Levy的叙述，拥有强大实力与巨大潜力的两家公司成功进行合并，两家公司的高层都为此感到高兴，相信以合并后的公司具备的实力，将有机会开发出更多更优秀的游戏项目，身为北美和欧洲游戏市场的领先者，以后将更多地致力于亚洲市场的开发。Activision Blizzard总裁兼首席执行官Robert Kotick指出，新成立的Activision Blizzard将与各大线上娱乐厂商进行广泛合作，快速在互动娱乐领域占据领先地位。Blizzard首席执行官Mike Morhaime则表示，公司原本的目标就是开发全球最优秀的游戏，本次强强合并更增强了公司的实力，这样公司每个人都更有信心向全世界的人们分享精彩的游戏。据统计，本次合并后的公司旗下拥有的知名品牌达到数十个，其中不乏像《暗黑破坏神》、《吉他英雄》、《魔兽争霸》这样的世界超一流品牌。

软件 美国专讯 SEGA新即时战略游戏《暴风大战》09年上市

本刊讯 SEGA公司于7月12日公布了一款正在开发中的PS3即时战略游戏《暴风大战》，作品由制作过《全面战争》系列的Creative Assembly小组负责开发，游戏将采用最新的开发引擎进行制作，不仅在画面表现力上会实现非常逼真的3D效果，还可以通过变更游戏视角的方式得到不同的游戏乐趣，本作预定登陆PS3平台，预计09年上市。

在目前公布的情报中，这款全新的即时战略游戏将拥有丰富多彩的战略要素，不仅可以指挥大军团协同作战，还能以不同的方式指挥战场上的每一名士兵。除了具有与其他即时战略游戏那样的俯视视角，还可以将镜头拉近到一个战场局部甚至是一名士兵的身上，此时可以运用更为细致的操作来下达具体命令，执行玩家所要表达的意图，两种视点结合操作将是游戏的特色之一。本作支持网络联机对战，并且在战斗中可以随时参入或退出。



事件 美国专讯 Xbox360北美降价 60GB版主机8月上市

本刊讯 7月13日Xbox360官方网站公布，微软将在今年8月初发售最新的60GB版Xbox360主机，售价为349美元，同时，原20GB版主机价格从即日起由349美元下调到299美元，并且于库存售完后不再进行货源供应，此后将以60GB版为标准销售机型。

Xbox360将发售新机型早有传言，本次终于由微软进行了官方确认，新的60GB版将于8月初在美国及加拿大推出，是否会面向其他地区暂时未定，不过相信微软很快就会在一定时间内公开日本及欧洲地区的发售计划。另外的20GB版主机从现在的349美元下调50美元达到299美元，此价位已经创历史新低，但仅限于此版本售完为止，新版本60GB主机仍将采用349美元的标准价位，换句话说20GB版从即日起开始清仓销售。不过以官方公布的信息来看，新的60GB版只在硬盘方面比20GB版有所扩充，并没有关于主板硬件等方面的更新信息，详细信息有待微软的进一步公开。



业界的声音
——第一方与第三方

Episode 这年头无论是第一方还是第三方日子都不好过，业界的格局在变，玩家的口味在变，厂商自身也在变，越来越大的投资风险时刻威胁着每个才华横溢的制作人。对于第一方来说还不仅如此，硬件带来的竞争压力，约束拉拢第二、第三方更是头痛的问题，也许只有乐得清闲的任天堂，才能坦然笑对这些烦心事吧。

任天堂得以成功的关键 在于长期坚持作品的优秀创意



宫本茂
Shigeru Miyamoto
任天堂情报开发本部总监兼总经理，世界一流游戏设计师。

“对于我来说，任天堂的游戏首先要追求的就是质量，无论什么，都要把这个放在前提位置。在我们已创造的经典角色和游戏世界上，我一直指导我们的游戏设计师，在开发游戏上一定要以本公司最高水准的游戏为基准设计他们自己的作品，比如马里奥，比如赛尔达传说，即使难以达到以上的高度，也要做到极为优秀的创意来吸引玩家并长期坚持下去，这就是我们的业内准则。”

——任天堂的游戏有别于其他公司的特点，就是那近乎于无限的优秀创意，包括宫本茂在内的众多优秀设计师，都是以创意来保持作品的优秀质量。年轻时曾经只是一名普通美工的宫本茂，正是凭借着融入他创意思想的《大金刚》而一举成名，成为日后世界一流的游戏设计大师的。他曾经表示过，无论是现在的微软和索尼，还是以前的SEGA，在游戏设计上都没有逃出任天堂传统的框架，这些公司只是将这个框架套用在自己的开发模式上，作品基本都是“旧瓶装新酒”，而任天堂不同，他是创造这个“瓶子”的人，并且可以做出各种式样，这都是那些厂商无法做到的。



这种说法虽不完全正确，但任天堂的确是在以自己独有的方式继续着属于他的传奇，Wii主机的热卖游戏中90%都是任天堂自家的，而这并不是其他厂商不行，而是任天堂实在太过强大，游戏作品的质量有着难以比拟的优势。在微软与SCE拼得你死我活之际，任天堂早已赚得了大把银子悠闲地在坐山观虎斗，也许在商业角度来说，PS2之后的新世代主机之争霸战，早已经提前结束了。

游戏性与艺术性，这是一个问题 对我来说两者相辅相成同样重要



上田文人
Fumito Ueda
SCE所属，ICO小组负责人，《旺达与巨像》制作人。

“说实话我很吃惊《旺达与巨像》在欧美也如此受欢迎，我负责的作品都是以土生土长的日本文化为基准设计的，但没想到欧美的玩家也非常喜欢。人们都说我的作品主题只一向是爱慕与感情，淡淡的忧愁，以及传递心灵等，但实际上这些元素并没有一个明确的主旨，只是希望玩家能从中自己体味虚幻的感动。对于玩过的玩家来说，我希望作品能为他们带来一些启迪，并按照自己对游戏的理解，来书写属于自己的故事。对于游戏性和艺术性哪个重要的问题，我认为这是个很难取舍的选择，它们共存于我的游戏中，都是同样重要，尤其是对于一些动作要素不强的作品。但如果游戏性是基于收集和杀戮题材的话，艺术性则显得更为重要一些，在PS3游戏中我正在努力将两者更紧密地结合起来。”

——对于《ICO》和《旺达与巨像》来说，作品的艺术性的确要远高于它的游戏性，将制作人所要表达的游戏情感融入到场景中去，只是一个简单的动作，一个场景的细节，都能隐含出一些深层次的东西。不需要太复杂的游戏操作，也不需要深厚宏大的故事情节，只是一个单纯的游戏目的加上附有创意的表达方式，创造出让人难以忘却的游戏体验。这就是上田文人的游戏理念。

以前的游戏比如《俄罗斯方块》，游戏性几乎占据了其全部的内容，随着时代的推移，艺术性这个东西越来越被厂商所看重，有些游戏的艺术性甚至凌驾在了游戏性之上，但事实证明，艺术性是吸引玩家第一感官和作为整体包装的存在，究其核心的游戏性才是吸引玩家长期驻足反复游玩的主心骨，两者相互依存，前者更多地依赖于后者所标示的基准。

第一方必须要不断推出有影响力的作品 微软在这方面有着非常明确的目标



菲尔·斯宾塞
Phil Spencer
微软公司第一方游戏开发工作室总裁。

“现在微软自己下属的游戏工作室一如既往地拥有强大实力，不仅开发能力保持着世界一流水准，还拥有非常明确的发展目标，这是我们得以成功的重点。作为第一方厂商，我们必须有规律地，不间断地推出有影响力的游戏大作，并最大程度地保证它们的质量，这是我们不容置疑的目标，只有这样，广大游戏玩家才会把第一方游戏当作他们生活中不可或缺的部分并时刻予以关注，并将这份热情带入到硬件等领域，作为第一方厂商，我们的压力要比其他厂商大得多，”

——硬件厂商的软件开发能力比软件商更为重要，无论是现在还是以前任何一个平台其第一方的游戏软件都是最为重要的，这不仅代表着第一方的整体实力，更关系到硬件商的生存问题。以业内的通用标准来说，第一方的游戏软件总是能最大程度地展现这个平台的风格特色，硬件商要在这部主机上表达什么，想要达成什么目标，基本都要以游戏软件的形式予以实现。尤其是对于第三方支持度还没有达到一定程度时，第一方的作品更显得尤为重要。微软是PC软件业的领头羊，软件是其得以发家的重头项目，其中当然也包括游戏软件，在北美有着不亚于最强第三方厂商EA的开发实力，并且依靠雄厚的资本，不断合并吸收优秀的游戏工作室让微软的游戏开发实力与日俱增，在历代第一方厂商中，除了任天堂外，微软无疑是最具有时代发言权的。



↑《神鬼寓言２》是最近受关注比较多的微软第一方游戏。

本届美国e3展无疑是属于微软与xbox360的主场，15日凌晨的发布会微软已经用实际行动证明了他是最强的。

目前Hudson还没有PS3平台游戏的开发计划 但其网络架构及下载服务对我们很有吸引力



石冢通弘
Michihiro Ishizuka
Hudson公司社长，董事会专职董事。

“PS3对我们来说是个优秀的平台，但目前而言其游戏开发环境还不够成熟，项目投资成本难以控制，开发游戏存在很大的风险，因此目前为止Hudson还没有开发PS3游戏的相关计划。当前我们的家用游戏开发项目基本都是面向Wii和NDS平台的，我们在此投入了很多资源。不过我们对PS3网络服务和PlayStation Network下载游戏非常感兴趣，在以后也许会是一个对我们非常有吸引力的领域。”



——Hudson是元老级的日本游戏开发商了，虽然开发技术无法与一流大厂比肩，但凭借自身几个传统品牌能在业界摸爬滚打这么多年也绝非等闲之辈。虽然还没有PS3作品，但并不代表其没有开发次世代游戏的实力，之前是有一些Xbox360游戏发售的，比如《炸弹人Act：Zero》、《天外魔境自来也》等作品，遗憾的是这些作品在口碑和销量上都无法令人满意，无法保证赢利甚至有赔钱风险的项目对Hudson这样的公司来说是无法承担的，小成本小制作在目前是比较明智的决定。

其实Hudson这种情况只是大多数日本厂商的一个缩影，没有雄厚的资本或铁硬的后台做靠山的中小型公司一般只能靠自家的传统品牌或一些低成本作品来维持生存，PS3或X360这种次世代平台对他们来说门槛实在是太高了，开发环境相对低端的Wii和掌机平台将是他们长期赖以生存的栖息地。只有在一部主机达到较高程度的普及量后，游戏开发环境与开发成本达到一个可以让大众接受的水平线，Hudson这样的中小厂商才能更放心地将主力资源投放上来。



“PS2の逆袭”
——评PS2逆移植游戏的非正常现象

“逆移植”，这个名词在前几年还没有出现在大众词典里，但在短短的一两年间就已经成了业界人士和玩家们茶余饭后的热门谈资。在已经可称为本世代的三大主机在不遗余力地推出各自的游戏大作，竞相争夺市场的时候，在两大掌机竭力发挥自己的硬件优势，扩展用户群体的时候，上世代的王者PS2，却在以另一种颇为讽刺的方式喷了新世代主机们一脸口水。

2008年2月28日
PS3/X360游戏《高达无双》移植PS2

2008年3月4日
PSP游戏《寂静岭 起源》移植PS2

2008年3月11日
PSP游戏《拉切特与克拉克 尺寸事件》移植PS2

2008年6月25日
PS3/X360游戏《真三国无双5》宣布将于9月登陆PS2



短短半年时间，就有如此多的著名系列续作回归到PS2的怀抱，这在历史上都是绝无仅有的。本来，将一台主机的游戏移植到另一台主机上，这早已经是一种正常的商业行为，不仅可以让更多玩家玩到优秀的作品，还可以带来更多的商业利益。但本文要说的是，以PS2为代表的旧世代以这种近乎暴力的方式冲击新世代的市场，这种违反新旧交替自然规律的现象到底是因什么而形成的？是厂商？是市场？还是玩家？这种现象是否还会持续下去？还有多久？身为一名玩家的我们都想知道。

是新老交替出了问题?

老一代主机在辉煌过后逐渐淡出市场，游戏阵容随之继承到下一代主机上，游戏机行业的这种新老交替已经进行了三四次，都很顺利地进行了“交接”。而这次似乎与以往有所不同，三国争霸的三大新世代主机迄今为止都没有分出个高低你我，本应由一台主机拥有的市场份额被长期瓜分，谁也不能从谁那里占到多少便宜，而且每台主机无法解决的硬伤决定了这种状况不可能在短期内得到解决。这就使得新世代游戏市场难以在一个相对统一的标准下进行发展，游戏开发项目的目标漂浮不定，没有任何一家可以包揽由上个世代继承下来的市场。这样就导致这些新世代主机无论从市场推广上还是从游戏软件阵容上的发展都比以往的主机平台慢得多，吸收市场客体——玩家的速度也难以避免的缓慢，相当一部分普通消费者仍然保持了观望态度。在这种状况下，这些普通消费者的市场份额由谁来吸纳?

PS2从其一出生就注定了它王者的地位，其成功的原因本文不再赘述。总之从2000年开始PS2在王座上一坐就是七八年，全世界一亿台的普及量不敢说后无来者也绝对算是前无古人。在新世代无法顺利承接这块市场蛋糕的情况下，老一代的市场王者自然要继续承担下去。主机市场不统一意味着销量要受到主机的限制，游戏作品不能再像以前一样不加思考地投放在一台主机上，这就决定了普及量最广的上世代主机仍然有其很大的存在价值。且以目前PS2成熟的开发环境，制作一款PS2游戏要比新世代主机廉价得多，且销量可以得到很稳定的保证，因此，在不需要考虑新开发技术经验的前提下，仅以赢利为目的的游戏开发项目面向PS2平台仍然是最好的选择，从其他主机上移植过来的作品，当然也包括在内。



世代距离到底有多远?

但凡移植游戏，一般来说都是在主机机能相差不是太大的情况下进行的，比如同代主机之间互相移植，又或者是低端主机游戏经过重新包装一番后移植到高端主机上，以保证作品的基本素质。而高端主机向低端主机移植游戏，“缩水”是浮现在脑海中的第一个单词，以常识来判断，一个以高标准环境孕育出的事物要强行以低标准环境来实现它，成品肯定会大打折扣。然而以目前的情况来看，PS2这些所谓逆移植游戏并没有比它们的原型相差多少，甚至在某些方面还要比后者有过之而无不及，这到底是哪里出了问题?

笔者不是数据控，不想从机能参数等繁琐的东西里面分析出个无用的结论，只从《忍龙2》、《合金装备4》这两款新世代最强水准的游戏为例，无论是从画面声光表现，还是动作物理引擎来看，上世代的PS2主机是绝对无法实现这些东西的，这好像是废话，但以PS2顶级水准的《战神2》来比较，说它是一款X360或PS3级别的游戏相信也不会有太多人反对，不要怀疑，X360和PS3的很多游戏甚至都达不到这种级别（选择性无视的话可以跳过这段）。总之，对比前几个世代间极其明显的游戏表现差距（举例的话FF6>FF7，FF9>FF10），本次交替的世代机能之间的差距确实不算大，至少在现有的新世代游戏当中，还没有一款能给人以“仿如隔世”的感觉，不知仍高居在极乐中的《最终幻想13》能否给我们带来这种久违的感动呢?

以上似乎扯远了。在机能没有相差十万八千里的情况下，使得这种由高到低的



逆移植成为了可能，并且还不会让玩家感到不适，这就给了拥有极大势力的PS2更多的机会和更长的时间来继续发展。从商业角度来讲，把X360和PS3游戏移植回PS2有很多好处，一是成本极其低廉，基本上是只赚不赔的，二是庞大的用户技术是目前任何新世代主机无法企及的，在销量上完全有保证。当然，做这种像是开历史倒车的行为似乎并不是什么光彩的事情，但有钱谁不愿意赚呢？尤其对于某些厂商来说，一贯的商业风格可以完全无视这些，在上面的理论成立的情况下，榨干作品最后一滴剩余价值早已成了顺理成章的事情。

光荣?or暗荣?

猛将传、帝国、Special……等等各种名目的资料篇加强版，以及数不胜数的机种版本，让一个仅仅只有8年历史的游戏系列成为传播范围最广出品速度最快的日式游戏系列，KOEI也靠着这无双系列从一家经营惨淡的历史老铺一跃成为富得流油的利益商人。笔者不清楚KOEI内部的准确的经营方针是什么，但以这几年的表现来看，用尽一切办法追求利益最大化很明显是KOEI走的和以后仍然要走的路，依靠

"历史"这个固定的卖点低成本开发与多方移植来达到更多的盈利就成为了其唯一的目标。对于PS2这块仍未褪色的广大市场，肯定不会予以放弃，更何况，在这方面KOEI几乎不用承担什么风险。

平心而论，除了历史要素外，无论是画面音效还是操作手感等，《无双》系列任何一作都称不上是一流的作品，被玩家戏称为"割草"的打击手感甚至被很多ACT爱好者嗤之以鼻。但在快餐产品流行的现在，这种强调单纯爽快感的游戏在哪里都有着广泛的市场，因此出在哪款主机上都会有人买账。而且KOEI从来不是单一主机主义者，从以前的传统历史战略游戏到现在的无双，都奉行的是多平台战略。换句话说，KOEI的游戏出在哪部主机上都不奇怪。正因为属于快餐型作品，《无双》每作的热度来得快去得也快，而且以KOEI的开发实力，其作品的整体素质从根本上无法与其他ACT大作相媲美，依靠历史和人设等卖点因素低成本量产化制作似乎是KOEI所能走的唯一路子，在传统战略游戏已经不吃香的今天，以唯一能保证赢利的《无双》为中心扩展更多的衍生作品成为了最重要的侧重点。当07年3月《高达无双》发售后，我们看到了KOEI似乎在努力摆脱历史的框架来追求更广层次的发展，以高达为卖点的这款游戏虽远称不上优秀，但凭借原作的魅力还是在双平台上卖出了说得过去的成绩。作为日本的国民动画，高达在民众中的受众群体不言而喻，但出于技术力和开发成本的考虑，与KOEI合作的高达游戏本家NBGI并没有在新世代主机上投入多少力度，除了两款实验性作品外，包括高达在内的机器人题材作品主要开发资源都放在了掌机和老一代PS2上，在这种大环境下，初涉此道的KOEI自然不想去当这个出头鸟，何况《高达无双》的口碑和销量都无法令厂商满意，继续在新世代主机上开发续作肯定不是明智之举，但以KOEI的作风，显然不会让这块已经推出的招牌就此隐匿下去，这种情况下，回到更有把握的平台上稳固作品的地位确实是个非常好的打算，而PS2，作为《无双》和KOEI得以发迹的"本处地"，顺理成章地成为了这款"猛将传"的最佳选择。

事实证明PS2版《高达无双》逆移植是成功的，首周15万本的销量让厂商赚足了银子（PS3版首周为17万本），以游戏的实际素质来看，PS2版除了在画面清晰度和帧数细节等方面，与PS3/X360版的差距并不是那么大，也许有人要说



PS3/X360版的素质本来就不高，但这也多少说明了机能差距目前体现得并不明显，或者可以说《无双》还没有真正进入次世代，制作理念依然停留在上个世代，可以想像一下，假如《高达无双》以PS3/X360一流游戏的水准进行制作，在本质上予以完全进化式地改革（先不论KOEI是否有这个能力），那PS2想必就不可能进行所谓逆移植了，也就是说，这种由高到低的逆移植范例，仅限于主机世代交替已经开始还没有完成的微妙阶段，又或者说是在一个特殊时期由一个特殊主体带来的必然结果。



PS2版《真三国无双5》的公布，毫无疑问是KOEI从《高达无双》中尝到了甜头，双平台合计80万的销量也远比后者的玩家基数大得多，因此这次更是无所顾及地欲将逆移植作品打造成真正的"猛将传"，追加更多新角色新要素感觉像是要将作品从新世代硬拉回旧世代的劲头一般，暂且不论这款预定于今年9月推出的游戏素质将会如何，以这种势头来看的话，在短期内KOEI估计不会再把开发重心放在新世代主机上



了，因为高成本高制作不是KOEI的风格，像《无双大蛇魔王再临》那样基于大普及量的平台开发新作再移植到其他平台上可能性是比较大的，PS2对于KOEI而言，还有着很大利用价值。

PSP=PS2的平行机种?

不知从什么时候开始，常识中本应出现在PS2游戏发售表上的作品逐渐转移到了PSP这台掌机上，日式传统游戏与大多数美式游戏越发青睐于这个洋溢着时尚气息的平台。众所周知，PS2从新世代主机陆续问世后，就从人们心眼里被打上了"即将要过时"的烙印，不管是在开发商还是发行商眼中，PS2平台已经不再有发展前途，在保持盈利的前提下，尽快寻找新的主力阵地是当务之急。而三大次世代主机如前面分析的那样，都存在着各自难以解决的门槛，相对不稳定的用户群体，让任何一家厂商都难以承担开发成本上的风险。但企业总是要盈利，要生存的，在这个过渡期总要有一个平台给厂商们端起饭碗，因此，PSP这个最接近于PS2的"新平台"就担当起了这个角色。除去复刻移植作品外，一些原本定于PS2主机开发的游戏和承袭其传统的游戏一股脑儿地转移到了PSP上，可以看一下去年中到今年初，原创作品中有多少是出自PS2的系列续作或衍生作品，又有多少是真正原创的独立作品，我们完全可以说，PSP目前在做的，就是把PS2游戏以一个更为时尚的形态"名正言顺"地推出在玩家面前，或者说在另一条相隔不远的路上继续延续"PS2游戏"的生命。所以说两台主机互相移植游戏并不算什么可大惊小怪的事情。

其实PSP游戏移植到PS2上很早就有先例，早在2006年，PSP版的《横行霸道 自由城的故事》就曾转移到PS2平台重新发售过，当然对于美氏厂商来说全平台发展并不稀奇，但从这点就可看出大厂商还是不愿意把自己花费了时间金钱开发出的作品单独放在掌机上，毕竟掌机是无法替代家用机的，掌机游戏无论多么出色，都难逃那种传统意识中的"外传"印象，至于今天或者以后是否会改变，这完全可以用另外一篇文章来阐述，在此不繁述。因此于PSP上发售的作品，不管是《核心危机》之类的前传作品，还是《奥林匹斯之链》之类插队者，都无一例外地与原系列有着紧密联系，《寂静岭 起源》更是从名字上就将自己定位为系列的先祖。这些PSP作品，无论是图像表现还是系统操作，摇身变为PS2游戏都是完全没有问题的，当然如果你要问我为什么前两者没有移植，那就等于问为什么FF13还不出一样，只有厂商才知道。而且凭借口碑销量已经成为一部主机代表性作品的游戏短期内是不太可能移植到其他平台上的。

还有多少逆可袭?

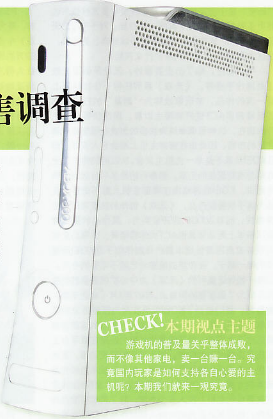
抛开已经由光转暗的KOEI不算，新世代主机游戏逆移植回PS2的机会以后是否还会有，我们虽不可预知，但从已经越发GAL化的PS2游戏阵容来看，这种事例的可能性已经越发渺茫了，时代总是要进步，人总是要往高处走，先不说市场已经趋于成熟的Xbox360和Wii，就算是"无能的后继者"PS3想必也不会成心自己砸自己的脚。倒是全平台推出的游戏捎带上PS2版本一份还是比较可靠的，毕竟PS2的用户群在那里摆者，既然"MUL"了多赚一份何乐而不为，但要说专门把次世代的独占大作拉回来，那就不是一个暗荣可以解释的了的了。

反观PSP平台，由于本身就有着为数众多的移植作品，包括那些从"远古世代"移植重制过来的作品，由于开发成本不大，并且基本都具有很强烈的怀旧性质，在以后有心情的时候再放在PS2上炒上一炒还是比较有可能的，这种几乎于零成本的移植多少能为公司的财务单带来些额外的外快，当然，这也要看伟大的PS2还能在属于她的舞台上将"最后的辉煌"持续多久了。



“谁是英雄”——国内“次世代”主机销售调查

经常逛游戏店的朋友们大概早已经发现了，原本占据最明显位置的PS2，现在已经被PS3、Xbox360和Wii所取代，尽管索尼又推出了9万型PS2，但人们的目光早已离开了这个令索尼最为风光的主机。而在掌机领域，PSP和NDS更是早已成为了市场的主流。任天堂的GB系列已经成为了历史，或许现在还有很多人因为种种原因捧着GBA，但心里恐怕早就被PSP和NDS所征服了。“次世代”这个名词大概不用再叫了，因为PS3、PSP等等主机已经是“本世代”的产品，它们已经成为了今天的主流，“次世代”应该留给以后的PS4、Xbox720之类。那么经过了这几年的普及，究竟这些主机在国内是什么样的销售状况呢？平时，我们可以从网上查阅到它们的全球销量，而今天，我们将带大家一起来分析这些主机在国内的销售状况。



附录 各主机销量详情

机种	日本销量	美国销量	其他销量	总销量
Wii	636万	1254万	955万	2846万
Xbox360	62万	1184万	708万	1954万
PS3	225万	521万	638万	1384万
NDS	2301万	2370万	2819万	7490万
PSP	982万	1301万	1312万	3595万

CHECK! 本期视点主题

游戏机的普及量关乎整体成败，而不像其他家电，卖一台赚一台。究竟国内玩家是如何支持各自心爱的主机呢？本期我们就来一观究竟。

PSP 全面笼络时尚人群

PSP和NDS的市场定位不同，于是就造成了销量的差异。在全球范围内，任天堂利用之前GB系列掌机所打下的江山为其后继的创新掌机提供了强大的销量保证，并且因为任天堂自身的软件开发实力不俗，所以NDS很快就在全球玩家间普及开来。而PSP的游戏数量远少于NDS，并且很多作品都是复刻、移植作品，这样一来，它能够吸引到的玩家数量自然要少于NDS。这个道理或许我们不太了解，但如果站在国外玩家的角度来思考，你就会明白了。首先，玩游戏的成本高，如果家用机和掌机都有的作品，考虑到画面效果的话，当然是购买家用机版本，没必要一款游戏投资两份钱。很多跨平台的作品中，PSP与家用机都是相同的模式，因此在这方面只能赚到只有掌机或者追求新鲜感玩家的钱。其次，PSP的游戏很少具备“掌机”色彩，似乎索尼当初就把它定位为“便携的家用机”，于是很多作品并不见得适合在这上面推出，例如《战神》，虽然品质优秀，但流程短得要命。而诸如《怪物猎人》这种优秀作品又实在是太少了。特别是现在，虽然索尼拼命为其增加新功能，但软件发售表却是越来越冷清。

PSP在国内的热销大概出乎索尼的意料，也令众多任天堂的支持者大跌眼镜。当PSP和NDS在国内基本稳定了销售状况之后，它们之间的销售速度基本是5:1，也就是每卖出5台PSP，才能卖出一台NDS。后来NDSL刚推出时，这个差距略微缩小了一段时间，不过接下来的差距却越来越大了。据了解，现在绝大多数中国的游戏店在掌机方面都是以卖PSP为主，最多时一天就能卖十几台！而NDSL依然是一两台，最多也不到10台……我们之前也分析过为什么PSP在国内卖得好，原因就是时尚外观和多功能，以及“索尼”的品牌效应，当然还有破解的功劳。

国内情报

PSP在国内的普及量最低也应该在500万台左右。PSP除了日本和美国之外，在包括欧洲和亚洲的其他地区一共卖了1300多万台，而中国这些PSP流行城市的人口加起来有6、7千万，刨除50岁以上和10岁以下不怎么可能购买PSP的人后，适龄消费群体还剩下3千万左右，假如中国有500万台PSP，那么就是6个玩家里就有一台啊，如此之高的普及量实在出乎意料。



NDS 纯粹玩家的选择

NDS是个大胆的挑战，任天堂冒险用流失掉大量传统游戏玩家的代价来验证他们对于未来游戏发展趋势的预测。NDS的诞生是任天堂的叛逆杰作，尽管人们当初想不通为什么他们要把传统游戏这么大的市场拱手奉送给索尼，但同时因为好奇心的趋势，也都比较关注任天堂到底会拿出什么样的东西。任天堂标榜创新不是第一次了，但成功的例子严格来说还没有，最典型的就是当初的VB，该主机不仅是任天堂最失败的作品，在数量众多的各厂商家用机中，也可以说是失败最惨痛的一款主机。时隔十多年后，任天堂再次把创新提上议事日程，人们难免会心有余悸。

在今天看来，NDS算是Wii的一块敲门砖，任天堂就是想用NDS看看玩家对于这种创新游戏的反应，然后就可以顺理成章地在家用机上也用创新来重夺市场。在发售之初，NDS的确给玩家带来了不同于以往的新奇感受，例如首发的《触摸瓦里奥制造》、《愿为你而死》这两款完全利用触摸和麦克风机能的游戏，令很多玩家都沉浸于全新的游戏方式当中。而《沥青都市》这款赛车游戏虽然令人惊艳，但很快就被PSP的《山脊赛车》远远抛在脑后，于是这两款主机立刻形成了鲜明的对比，并且很多钟爱传统游戏的人都十分不看好任天堂的这次改革。不过任天堂在掌机方面终归有着大量第三方软件商的支持,于是在以后3年的时间里,NDS上出现了大量优秀的作品，并且直到现在依然以非常快的速度在推出新作。于是，一批适应了创新游戏方式的玩家慢慢被培养出来了，并且这个队伍还在不断壮大，使得NDS以及NDSL在全球有着骄人的销售业绩。

国内情报

前面我们也说过了，NDS在中国卖得一般，甚至不及当年的GBA系列那么火爆。原因当然不全是NDS自身的问题，而是因为PSP抢走了中国的大部分市场。PSP可能更适应中国玩家的消费心理，一样东西同时兼顾了多种功能，并且游戏画面非常精美，外观也时尚。而NDS将重点就放在游戏上面，虽然也可以通过一些周边设备来实现上网、多媒体播放、电视接收等等，但终归这些功能没有整合到一起，实现这些功能比PSP要复杂很多，而且NDS本身的外观设计就是以游戏为主，这种双屏而且分辨率低的设计根本不适合用在其它娱乐领域。PSP现在遍布大街小巷，甚至在很多电子产品市场被当成“拥有游戏功能的MP4”来销售，并且大受广大上班族们的欢迎。反观NDS，只有游戏店里才能看到，而且位置都不如PSP那么明显，只有真正喜欢游戏的人才会购买。而就具体数量来说，在国内销量应该最高不会超过300万台。

XB360 想说爱你不容易

次世代的游戏市场从Xbox360首发之后，将近一年的时间都是微软的天下。那时候被人们所称道的，或者惊叹于拥有超华丽画面的作品都是360平台的产物。如果你想要体验次世代，体验高清游戏，那么你只能选择Xbox360。这样的状况肯定令微软在那一年当中感到非常的得意，但也在一定程度上放松了微软对对手的警惕。微软太急于求成了，可以说360从设计之初，为了赶超进度便存在着硬件方面的问题，如机器的噪音和发热量等，就连首发游戏都没有准备充分。《死或生4》的临阵延期不止是令人失望，更让很多玩家降低了对微软的信心。既然已经超过对手那么久，何必要这么仓促呢？游戏软件一如既往地偏向欧美化，也使得日本首发遭遇滑铁卢。更不应该的是，微软竟因此事调离了原日本Xbox事业本部长丸山嘉浩。首先要说360在日本销量不佳并非丸山之过，其次，两军对阵先斩大将，也显露了微软心浮气躁、急于求成的心理，等于公开向众人承认了自己首战告负。现在泉水敬上台后又怎么样呢？360在日本又多卖了几台？就连360上最为日本玩家欢迎的《蓝龙》，也是丸山嘉浩的功劳呢。而后一段时间的三红爆发事件，泉水敬又做了什么呢？游戏方面的进展固然可以看到，但新款主机上市之后，三红的问题居然还没有得到彻底的解决，谁愿意买回主机之后总是担心不知道哪一天就会坏掉呢？这种硬件的质量问题直接导致了360的销量一直萎靡不振。

中国的玩家在游戏消费方面是比较“理性”的，最主要的当然就是好游戏的数量，以及主机质量和价格。360将希望放在了《光环3》、《战争机器2》等等这些欧美玩家比较喜欢的作品上，那么对于中国玩家的吸引力自然没有那么大。而许多像《恶魔猎人4》、《真三国无双5》这些受亚洲玩家欢迎的作品虽然也陆续发售。但终归还是数量太少，而且这些作品都不是可以令一款主机大量普及的力作。360还是很有希望的，起码短时间内不会被索尼的PS3超过很多。至于任天堂这个异常强大的对手，微软的态度似乎是听之任之，因为在微软看来，360和Wii是并行不悖的两个产品。

国内情报

国内的玩家对待360的态度和日本类似，大概都是因为对这上面的游戏不太满意，再加上主机的质量问题，所以基本上一个游戏店最多平均一天卖一台，最低甚至几天或一周卖一台。别看360的游戏满街都是，但这些盗版的销量远不如当初的PS2。360究竟在中国卖了多少台，这个我们没有一个确切的数字，并且也没有PSP那么好估算。它比PS3早卖了1年的时间，其数量自然不会少于PS3，如果PS3在全国有10万台的话，那么360大概也有15万了。



三红故障是360玩家心中永远的痛！

Ps3 十年品牌屹立不倒

我们大家都亲眼目睹了PS3的首发遭遇：Cell芯片的产量不足导致主机首发数量少得惊人甚至后续不足，主机机能过高导致游戏开发艰难，数量不多，更重要的是价格昂贵，超过了很多人对于游戏机的心理定位。以至于后来主机销量长期处于低迷状态，也使得很多原PS系独占的作品纷纷采取了跨平台，甚至是被360独占。PS3丢掉了家用机霸主的地位也令索尼的一位要员离职，这就是PS之父——久多良木健。平井一夫临危受命，担负起了振兴PS3的重任。PS3的小幅降价，游戏数量的逐渐增多，再加上日本玩家长久以来对PS系主机的好感，终于让PS3又看到了生机。PS3现在在全球范围内的销售速度暂居第二，总销量还是没有超越360，目前全球总销量为1384万台。《合金装备4》的发售的确为PS3带来了短暂的繁荣，单周主机销量达到了7万台以上。不过《合金装备4》究竟卖了多少张呢？全球300万啊！可在日本仅仅为主机的普及做出了7万台的贡献……这说明什么呢？对于游戏机来说，软件的数量和质量直接关系到主机的生命力能否长久，现在大批的软件流失如果不能及时遏制的话，对PS3的未来是非常不利的。单单仅靠少量的优秀作品不会有太大的帮助，只有高质量的独占作品越来越多，才会让玩家对这款主机充满信心，才会心甘情愿地为之投资。

索尼能不明白这个道理吗？在当前的这个状况下，他比谁都清楚。不过已经处于不利的境地了，想要立刻翻身也不太可能。只有靠着一点点的努力，拉近和360之间的销量差距，并且要尽早显示出PS3的技术先进性，才有可能将已经失去的第三方支持拉拢回自己身边。另外，索尼比微软有优势的是，他们还有自己的掌机。PSP也算是非常成功了，可惜索尼现在还没有找到PSP和PS3互动的最佳方式，前不久，平井一夫曾在集团中期经营方针说明会上公布了一些PSP和PS3最新服务，如果这些网络服务项目成功的话，也会为PS3的普及带来帮助。



国内情报

在国内，现在让人有些“不理解”的是，PS3的销量竟然好于360。尽管PS3只有正版，但游戏店却可以从中获得不亚于360的利润。例如前不久的《合金装备4》，仅仅鼓楼的一家店铺就会进货200张，并且是顷刻间销售一空。据我们了解，北京的PS3玩家应该在2万左右，这个数字虽然和PSP玩家远不能相比，但对于一个仅仅有正版，并且价格也是同类中最贵的主机来说，这的确是一个奇迹。那么依照这个数字，PS3在全国应该已经卖出10万台有余了，假如哪一天，PS3也被破解的话……相信以索尼十年来在家用机市场的号召力，起码在中国绝对会成为销量第一的家用主机。

Wii 最吸引普通消费者

在NDS刚发售不久时，游戏软件开发商们的思路还不是非常开阔，于是很多人认为NDS的创意大概过不了多久就会对人们失去兴趣。而PSP的机能还有多领域的娱乐性看起来要更具有吸引力，特别是对于软件开发来说也不用费太多心思。然而任天堂不这么认为，他们觉得传统游戏已经到了应该变革的时期了，NDS算是掌机领域的一块试金石，假如经过市场的考验并确定这种革新是成功的，那么对于将来的家用机更新换代，也就给出了明确的方向。在Wii发售之前一年多的时间里，NDS在销量上逐渐拉开了与PSP的距离。事实证明，只要玩家们喜欢这款主机，软件商就会为此而投入开发热情，所谓的创意枯竭纯粹是杞人忧天。

NDS的成功为任天堂树立了信心，Wii的特立独行也揭开了家用机的革新序幕。Xbox360因为早于Wii一年发售，于是还坚持走传统的路线。而PS3则选择了一个折中道路，在保留传统的基础上，加入了仿照Wii体感原理的六轴。这种不彻底的学习似乎并不能讨好老玩家，也使得凡是想玩创新游戏的非玩家群体也都不可能选择PS3。于是，由NDS开始招揽的一大批非玩家群体加入了Wii的行列。借着这股强大的购买力群体，Wii仅用了半年多的时间，就超越了360一年半多积累的销量，而到目前为止，Wii的全球销量更是达到2846万台！

Wii的机能差并不代表就低人一头，它开辟了一个全新的娱乐方式。再加上因为机能低所以售价也便宜的优势，360和PS3想要盖过它的风头，还真不是一件容易的事。Wii当然也有自己的局限性，例如很多知名大作都不太可能在这上面推出。不过Wii的定位已经不同于传统主机，所以即便不能拥有一些大作也早在意料当中。任天堂现在开拓的是全民的娱乐市场，这种无差别的“蓝海政策”里透出的，是引领全新娱乐方式的王者风范。以至于很多人买Wii都是因为它的体感，至于游戏是什么并不重要。

国内情报

在中国来说，Wii和PSP也有异曲同工之妙，因为在购买Wii的人群中，有很多是之前没接触过游戏，并且买了Wii也不是为了那上面的游戏，仅仅觉得新鲜而已。这也就是为什么《Wii Sports》能够在全球卖了1千多万套，而那些偏向传统的游戏却依然不过百万了。Wii在国内的销量绝对要高于PS3加上360的总和。原因很简单，第一，消费群体广。第二，游戏数量众多。第三，主机价格便宜。第四，主机质量过硬。第五，主机很早就被破解。可以说，除了没有传统大作，以及画面质量不高之外，Wii弥补了PS3和360的不足，于是成为家用机的新宠。



“重制先锋”CAPCOM

——重制游戏的魅力因诚意而焕发出全新光彩

GAME NEWS OF THE WEEK

大量重制游戏涌现当今主流平台，昔日经典作品如今是否依然魅力无限？

重制，就是重新制作，与我们曾讲过的“复刻”有一定区别。复刻指的是将原来的作品移植到新的主机平台，关于游戏的画面、音乐以及内容基本都没有变化。就好比CAPCOM在PSP上推出的几个街机游戏经典合集，玩起来就像在用模拟器运行ROM一样。此类“复刻”完全是为怀旧，很多玩家往往也把游戏厂商的复刻作品冠以“骗钱”的名衔。重制则不同，此类作品虽然在内容上基本照搬原来的作品，然而一般会加入一些新的内容，比例不定。而画面之类则完全重新制作，比原先的作品提高很多，以适应新的游戏平台。此类重制作品例如NGC版的《生化危机1》、GBA版的《口袋妖怪火红、叶绿》等。

CAPCOM最近的重制计划颇多，《超级街头霸王2 Turbo HD Remix》、《战场之狼3》、《1942联合打击》、《希魔复活》这四款重制作品都将在今年夏天逐一登场。以上四款作品都是距今接近20年的老游戏，如今选择重制这些游戏当然会让老玩家耳目一新，同时起到怀旧的作用。而对于新玩家来说，由于没有玩过以前的老游戏，而且这些作品本身的品质都还不错，加上现在进行了画面重制后对当今的一些年轻玩家也有不小的吸引力。

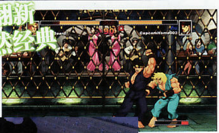
CAPCOM公司前几年的人事变动很大，众多的知名游戏制作人纷纷离开公司自立门户。各开发部虽然都还存在，但原先领导各部的灵魂人物都已经不在了，这似乎也表示原来的那些传统大作也将面临新人接手，让人颇为担心未来游戏的品质。就目前来说，《怪物猎人》和《恶魔猎人》这两个系列依然是CAPCOM的招牌，《生化危机5》的制作已经快要接近完成，同时因为基本沿用了《生化危机4》模式，还算叫人比较放心。稻船敬二虽然还在，不过《洛克人》的家用机新作还没有提到议事日程，《鬼武者》更是杳无音信。《街头霸王4》的公开很让人兴奋，不过仅仅16人的阵容和以怀旧为主的系统就让人有点高兴不起来了。

CAPCOM在众多的游戏厂商中绝对是元老级，多到让人数不过来的新老作品让众多玩家钟情于这一厂商。而通过这些年变更，老游戏大都没了下文，而新系列也没有先前那么火爆。CAPCOM如今大概是要进行“新人的栽培”，于是重新找出一些老游戏让新制作人利用重制来磨练技术、增加经验。而且这些老作品兼具了高品质和怀旧的特点，应该会比较有市场，推出此类作品可谓是两全其美。对于我们玩家来说，此类游戏当然不能让我们异常兴奋，仅是怡情的小品。以下，我们便先来看看CAPCOM即将为我们带来的这四款重制作品。



←生化危机曾是CAPCOM的摇钱树，但也让CAPCOM非常头痛，看来重制的风险还是要多考虑一下的。

画面完全翻新 内容依然经典



→《街霸》系列究竟重制了几回？希望这次是最好的。



←以往的火爆战斗这次以全新的面貌登场了。

坚持优良品质 创造系列颠峰

1 希魔复活 重制版

PC/PS3/Xbox360 动作过关 未定

《希魔复活 重制版》以1988年推出的FC版《希魔复活》原作为基础，采用高分辨率全3D绘图方式加以重制，继承了原作的玩法与内容，并加入众多原创要素。和之前那些重制游戏所不同的是，这个游戏除了登陆在PS3和Xbox360之外，还会推出PC版，而且这些版本都是采用网络下载的方式。



本作以高分辨率全3D绘图重新建构原作的角色与场景，通过动态阴影、粒子特效以及场景破坏等先进视觉效果来呈现更华丽的画面，就连游戏角色都由CAPCOM旗下的知名画家森气楼重新绘制。

在系统内容方面，游戏继承了原作的2D横向移动方式与关卡内容，并强化战斗系统，追加隐藏新关卡，支持双人合作过关玩法，让玩家重温系列作首创的钩索行动。

2 战场之狼3

PC/PS3/Xbox360 动作过关 未定

《战场之狼3》是CAPCOM于1985年推出的街机动作游戏《战场之狼》系列的最新作。本作与上一代《战场之狼2》相隔18年之久，本次登陆次世代主机之后也并没有完全推翻原来的游戏模式，而是继承原作的战场动作射击，并通过次世代硬件平台以720p的高分辨率3D绘图来呈现崭新的美式漫画风格全新设定。

《战场之狼3》可能不该算是完全“重制”，因为它虽然继承了经典原作风格和游戏方式，但它新增的地方实在太多了。也就是说，除了操作方法等基本模式没变之外，它和《战场之狼2》毫无相同之处。



←这款作品风格似乎更适合老玩家的口味。

在《战场之狼3》中玩家可以选择3名新的角色，他们是代号“狼”的前海军陆战队成员Roy McMurray，代号“土狼”的Antonio Carranza及代号“狐狸”的神秘女情报员。别看他们身份各异，但在使用火箭发射器、散弹枪等多样化的武器时，实力可都是不相上下，玩家需要扮演这些角色来对抗萨雷斯塔国邪恶领导者所率领的军队。

这个游戏支持单机或联机的3人合作过关模式，并依照参与玩家数量自动调整4种不同难度设定。玩家还可以共同操作各式各样的武装交通工具，由不同的玩家分别负责驾驶与攻击，发挥更强大的破坏力。

《战场之狼3》已于2008年6月14日在Xbox LIVE游乐场以及PS Network推出，Xbox LIVE游乐场版定价800微软点数，PS Network版定价9.99美元。Xbox LIVE游乐场版还将附带提供《街霸2 Turbo HD Remix》测试版的下载权限，或许这也是本作的最大吸引力之一，喜欢格斗的玩家估计也会下载这款作品吧。

③ 超级街头霸王2 Turbo HD Remix

PC/PS3/Xbox360 格斗 未定

《超级街霸2 Turbo HD Remix》是街机经典2D对战格斗游戏《超级街霸2 Turbo》的强化重制版，原作的内容被一成不变地保留下来，并首次以重制的方式将游戏图像全面翻新，不过这个游戏并不会单独发行，而是通过PS3/Xbox360网络下载。

《超级街霸2 Turbo HD Remix》收录了17名来自《街霸2》的登场角色，包括玩家所熟悉的隆、肯、古烈、春丽、豪鬼等，所有角色与场景都采用1080p高分辨率重新绘制。在画面方面，本作还支持16:9宽屏幕或4:3传统屏幕输出，玩家可依自己喜好选择。游戏还收录了街机版没有的练习模式，让玩家能迅速上手。既然这款游戏是通过网络下载，当然也支持单机与PSN/Xbox LIVE联机的双人对战，并针对联机环境进行最佳化，提供给玩家优良的对战环境。本作支持多样化配对模式，包括仿真街机厅的"投币对战模式"，可容纳2名台上对战玩家与4名等待投币上场的观战玩家，并支持在线排行榜与语音交谈。

PS3/Xbox360版《超级街霸2 Turbo HD Remix》预定2008年夏季以网络下载方式在PS Store/Xbox LIVE卖场推出，下载费用后续公布。

新画面新感受 重制魅力尽显



④ 1942 联合打击

PS3/Xbox360 空战射击 2008年夏



《1942 联合打击》改编自1984年推出的以第二次世界大战为背景的空战射击游戏《194X》系列。本作基本以当年该系列的《1942》为蓝本，采用了传统2D纵向射击的玩法，并以华丽的高分辨率3D绘图方式呈现。

说到《1942》，相信经历过FC时代的玩家都非常熟悉，因为这款作品曾经登陆过该主机，而且以在当时来说较为新颖的系统博得了很多玩家的青睐。例如《1942》可以加强自身火力、可以获得飞机护卫以及翻转机身躲避子弹等等。



这款重制版《1942 联合打击》完全继承了原作的美术配乐风格与玩法，并通过次世代平台的硬件处理能力，以高分辨率3D绘图来重现原作激烈的空战场面。系统大幅强化更新，加入联合攻击、新武器与新强化道具等要素，并支持单机、联机双人合作过关，让玩家重温经典射击乐趣。

该系列的作品非常丰富，但论最具重制潜力的当然还是本作。终归以后的那些作品都有着比较不错的表现，系统渐趋完善不说，画面也比较华丽。而作为初代作品的《1942》，其各个方面都留有较大的升级空间。同时，这个游戏的历史悠久，现在重制当然也最有怀旧的感觉。

《1942 联合打击》预定2008年夏季推出，Xbox LIVE游乐场版定价800微软点数，PS Network版定价9.99美元，当初的那些玩家一定会在这款游戏中重温儿时的感动。

谈谈那些个重制……

在我们今天讨论"重制"这个话题之前，日本的游戏媒体对这个现象也有所关注。就在日前，日本某著名游戏媒体公布了一项关于游戏重制的调查。调查问题为"你心目中是否存在希望被重制的游戏？"、"你最希望被重制的游戏是什么？"、"如果重制了，你希望在哪个机种上推出？"等几个问题。

在第一个问题"你心目中是否存在希望被重制的



游戏？"的调查中，参加调查的439名玩家绝大部分表示"有希望被重制的游戏"，这部分人占据了总数的78.1%，而剩下21.9%的调查者则表示自己的心目中没有什么希望被重制的游戏。以此可见，绝大多数的玩家都有怀旧情结，如果游戏厂商愿意挑选一些经典作品进行重制的话还是很有市场的。

第二个问题"你最希望被重制的游戏是什么？"就比较复杂了，因为每个人心中都有自己喜欢的游戏，所以调查结果非常多。经过统计，在日本参与调查的玩家中，重制呼声最高的依旧是PS的《最终幻想7》，而排在其后面的几款高得票游戏则大多是PS以及SFC平台的游戏，且游戏类型均为RPG、S?RPG或A?RPG，可见在那个时代涌现出的优秀作品都给玩家留下了很深的印象，更有意思的是，希望被重制的游戏TOP10中，有7款来自当年的史克威尔。排在第二至第十的游戏分别为：《异度装甲》、《圣剑传说3》、《浪漫沙加3》、《皇家骑士团2》、《女神异闻录》、《最终幻想9》、《浪漫沙加2》、《沙加开拓者》、《狂野历险》。

第三个问题是"如果重制了，你希望在哪个机种上推出？"绝大部分玩家希望在PSP平台上玩到他们心目中希望被重制的游戏，而紧随其后占据二、三名的则是PS3以及PS2平台。

第四个问题是"希望重制作品在哪些方面有更好的表现？"既然是重制，则并不是简简单单地移植就可以满足玩家。对于重制，玩家们的要求也是相当苛刻。其中48.3%的玩家希望在剧情上增加新的内容，43.3%的玩家希望能在系统上加强一些，64%的人希望在隐藏要素方面有所改进，而最多的当然是71.5%的人希望重制游戏的画面应该加强。

最后一个问题是"希望重制作品在哪些方面保持不变？"这个问题与前面的正好相反，但也是最关键的部分，因为正是这些人们不希望改变的东西才勾起了大家想要玩到重制游戏的愿望。所以在重新制作的同时，很多玩家更希望可以将游戏中原有的精髓部分进行保留。最终的调查结果显示，58.3%的人希望故事不要改变，44.6%的人希望系统不要改变，37%的人希望音乐和声优可以继续保留，最后则只有14.6%的人希望画面维持原来的水平。

综上，我们可以发现人们希望经典游戏重制的愿望是比较迫切的，然而对于如何重制和重制哪些作品则意见较多，估计这份调查资料会对游戏厂商起到一定的参考作用。而之前的很多重制游戏中也有很多精品，我们从中就可以发现，原来这些成功的要素竟然和玩家的调查丝毫不差，不信的话，以下我们就为大家举例说明。

我们先看NGC版的《生化危机1》，首先是它的画面大幅度进化，另外剧情新增了一部分，系统稍微调整，武器种类增加，这些都是玩家们最希望改进的地方。而本作比较失败的就是登陆到了NGC上，虽然画面质量有了更高保障，可惜销量却受到了影响。NDS版的《最终幻想3、4》绝对是非常有诚意的重制，画面不仅仅是加强，而是由2D向3D的彻底转变。改变的地方非常明显，其保留的部分也令人感动。相比以往很多次"复刻"，史·艾的做法绝对值得让人双挑大指。还有GBA版的《口袋妖怪 火红/叶绿》。画面的提升倒是没有什么太多可以说的地方，而系统和流程的改变以及和《红/蓝宝石》的联动，则让这个游戏基本可以等同于新作。

重制游戏固然让人感动，但如果一个厂商太钟情于此类生财之道的话，恐怕就会渐渐让玩家失去游戏的兴趣。这种完全不顾及玩家感受的骗钱行为是不会长久生效的。

CHECK! 制作诚意为重制的根本

重制游戏还有非常多的例子可说，但大家也可以很明显感觉出它们各自的优劣。这其实就是归结为"诚意"这两个字。很多玩家一听说某某作品将要重制后，首先反映在脑海中的，除了怀旧感动外，恐怕还有"他们是不是又在骗钱？"我们一开始已经讲了重制的定义，只有在保留精髓的基础上进行最大化的改进，才会成就一款好的重制游戏。如今各个厂商都在忙于重制旗下的作品，希望他们不要仅仅把骗钱作为目标而埋头复刻，用最新的制作技术去复原那些曾经的经典才是玩家们最为盼望的事，否则这条路走下去毫无意义。

疾风流言帖

就在本期，今年最新一届的E3大展与全世界的玩家见面了，在这前后的时间里各大厂商并没有闲着，令人感到或新奇或兴奋的游戏陆续在这半个多月内得到公布，其中还包括很多被厂商遮遮掩掩的东西，让人浮想联翩之余，还给这届E3增添了众多值得期待的期待点，传闻也好，谣言也罢，都会在厂商属于自己的舞台上得到解答。 □责编/翅膀

VOL.16

PS3确实有种"恨铁不成钢"的感觉，MGS4热潮刚过去，其在硬件销量榜上立刻像掉了线的风筝一样飞速下滑，看来仅靠一款游戏还是很难托起一部主机的前途，眼看《星海4》等日式RPG大作也开始转移到Xbox360上，等不及的玩家不妨早做打算。而对于wii，偏向日式的和风作品似乎越发青睐这部主机，喜欢的玩家也不妨考虑考虑。

克里托斯现身《灵魂能力4》

最新一期EMG杂志的传闻称，预定于7月31日发售的格斗大作《灵魂能力4》中将会出现一位大人气的游戏角色，而这位角色就是那位人挡杀人神挡杀神的《战神》主角克里托斯，并且将作为PS3版的独占内容在发售前予以公布。如果这是真的，我们就能亲眼目睹首次在新世代主机上登场的克大爷英姿了。对于此消息，NBGI官方给出的回应是"不做评价"。



编者按：如果《灵魂能力4》是SCE出的，那这条消息的可能性会很大，但可惜并不是，不过可以肯定的是，如果克大爷真的现身在PS3版中，将对PS3版的销量形成相当积极的促进作用，SCE肯定也会想到这点。

可信度 50

《龙战士》新作将登陆Wii

好像已经很久没有听到《火焰的气息 龙战士》这个名字了，连CAPCOM似乎都已经忘记这部曾给玩家带来过感动的RPG系列，而最近以开发《黄金太阳》著称的Camelot宣称将与CAPCOM合作开发一款Wii平台的独占大作，随后从CAPCOM内部也流出了将在Wii上开发RPG作品的计划，而这款作品将会是"承袭悠久传统的诚意之作"，联想CAPCOM公司最引以为傲的RPG的话，那非《龙战士》莫属了，只是不知道这款作品会在什么时候正式公开。但相信Camelot与CAPCOM有过《WE LOVE GOLF!》的合作经验，新作必将也给玩家们又一个惊喜。



编者按：《龙战士》系列算是capcom能拿得上台面的一个rpg招牌，如果真能再次与Camelot合作，EPG相关的开发经验理念相信会很好地弥补CAPCOM这方面的不足。

可信度 50

笔记本式X360即将问世

很早以前任天堂和SEGA就分别曾授权松下和日立生产过自己主机的兼容机，微软最近也好像正在张罗授权其他厂商外包Xbox360的硬件业务，而其中比较引人注目的是，微软似乎也在向外包厂商暗送秋波，预意开发一款与Xbox60一体化的全新电视系统。

传闻说韩国三星公司已经取得了微软的授权，正在着手开发一款代号为"X系列"的产品，据说这是一部内置了Xbox360主机的液晶电视，更时尚一些的话可以说是一部笔记本式Xbox360。传言中还提到这部新式主机将对应1080P解析度，内置4个USB接口，并且同时支持4个游戏手柄接入，以及自带512的内存来存储游戏资料。



编者按：人们追求笔记本电脑是为了能随时随地上网和工作，抱着一台Xbox360满世界跑似乎不符合人类的正常思维，况且掌机市场比以前成熟得多，微软想法设计出一款掌机来更为实际一些。

可信度 30

30多名员工将追随坂垣而去？

坂垣风波在前段时间闹得沸沸扬扬，不仅他本人走在风口浪尖，连他原来手下的Team Ninja小组也成了人们议论的对象。近日来自美国网站1UP的消息，传闻Team Ninja中的多名主要开发成员将追随坂垣脱离TECMO，并将一起向TECMO提起诉讼以讨回在任职期间所受到的不公正待遇，其中包括坂垣之前提到过的项目完成奖金内容，事件是否属实还有待验证。此外TECMO方面可能还会在股东面前有所麻烦，因为在5月中旬坂垣向法院提起诉讼时，作为上市公司的TECMO并没有按照规定向股东们公开此事而是将之隐瞒了起来，而这显然已经严重损害了股东们的实际利益。



编者按：编者的观点还是和上期一样，现今这个时代对于一个颇有规模的公司而言并不会因为缺少了谁而变得不行，没有谁是不可以替代的，况且TECMO握着DOA和忍龙等作的版权，即使没了坂垣一样可以开发续作，Team Ninja也不是坂垣自己的，除非他能给原手下们比TECMO更好的饭碗。

可信度 20

《光环》推出最新作？

光环，一个让多少人如痴如醉的名字。自从去年Xbox360推出《最后一战》后，我们将要在很长一段时间内看不到这部星际战争上演新的篇章了。不过这似乎并不妨碍此系列继续它前进发展的脚步，近日从Genius Products和B1 Games传来消息，他们两家公司将联手开发一款《光环》系列最新作品，而作品的类型并非是FPS，而是在棋盘上与其他玩家进行模拟对抗的互动战略游戏。

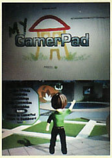
据说这款棋盘游戏将以《光环》的世界观为主题，控制人类或星盟的军队与对方激战，原作中的特色要素如士官长，星盟，Cortana等都包括在内，玩家们会玩得非常投入。游戏提供了两个难度，分别是适合普通玩家的英雄难度Heroic、适合熟悉策略游戏玩家的传奇难度Legendary。而且提供了融入剧情的战役模式、杀戮和抢旗的对战模式。

编者按：《光环》的魅力可以永久性地印在一部主机的包装盒上，而且相关周边更是多如牛毛，这种附增价值的总和要比原品大得多，这款游戏棋也只是其中之一而已。

可信度 70

Microsoft Home社区即将开张

Playstation Home大家都应该知道是什么，这个索尼基于PS3平台的网络社区经过一段时间的发展已经具备一定的规模，通过平台交友聊天联机玩游戏等娱乐为PS3赢得了相当份额的用户市场。对此微软在运营XboxLive之余，似乎也有意涉足此领域。据传微软已经开始网络社区的运营计划，名称暂定为"MyGamerPad"，业务架构类似于索尼的Playstation Home，相关负责人称微软将力求打造世界一流的金牌游戏社区。据未证实消息，微软将在今年内公开此项社区计划。



↑对比xboxlive，社区应该是更偏向生活化的平台。

另外，据传微软还通过非正式渠道，与psn的开发人员进行接触，以获取相关技术信息和开发资源

编者按：世界上没有什么东西是不可以借鉴的，无论是谁发明的只有最后的胜利者才有资格说自己是最好的。何况Playstation Home的概念也并非索尼原创。

可信度 50

《生化危机5》改姓微软 限时X360独占优先上市

今年早些时候就曾有消息称，原定于双平台开发的《生化危机5》已经被CAPCOM改为XBOX360独占，PS3版将被取消，但之后CAPCOM官方很快澄清了此事，该作仍然面向双平台，但相关传闻并没有停止的迹象。最近来自两个不同渠道的消息又将此事带入了一个更为混沌的迷雾中。

其一是来自美国著名游戏博客Videogaming247的消息，称CAPCOM将在今年E3上公布《生化危机5》的重大消息，至于是什么并没有说；另外一则是来自美国网站PlayStationLifeStyle.net，称微软已经通过向CAPCOM提供开发费用的方式，私下底向CAPCOM购买了《生化危机5》的X360限时独占权，以取得Xbox360版《生化危机5》早于PS3版至少几个月优先发售。而关于此笔资金CAPCOM是否已经接受，微软是否确实提供了这笔“黑钱”，消息中也没有提及。在两种传闻闹得沸沸扬扬后，CAPCOM官方再次进行了正面回应，称“此种说法不属实，《生化危机5》为双平台对应作品，这符合公司的全平台战略发展目标。”



↑《生化危机》系列不仅在家用机，对pc游戏玩家来说也是部超级大作。

对于CAPCOM的回应，业界有人进行了质疑，称CAPCOM在声明中并没有明确针对的是上面哪条传闻，到底是E3会有重大消息，还是X360限时独占？CAPCOM并没有说明，由此看来，真实的情况还要等待E3时才能得到解答。

编者按：CAPCOM“墙头草”的美誉时刻浮现在每个玩家心头，“限时独占”从某种意义上说并不违反所谓的全平台战略，虽然钱不是万能的，但在白花花的银子面前玩一下文字游戏还是有可能的。

可信度 40

《旺达与巨像2》即将公开

在国外杂志GamePro透露的消息中，最新一期除了有《抵抗2》的部分内容外，还有一款关于PS3神秘大作的未确定消息，根据猜测，这很有可能会是ICO小组的最新力作《旺达与巨像2》。

《旺达与巨像》在2005年发售后，至今已经过去了3个年头，由于这款作品与其前辈《ICO》给玩家们带来的无上感动，对此系列续作的呼声与期待一直未曾停息。在新世代的PS3发售后，运用新主机强大技能来展现出一个更为出色的“ICO”更成为了很多玩家的梦想。在去年年底曾经就有续作将在PS3上推出的消息，不过之后便没了下文，在这次非公开方式透露出的消息，也还有待官方进行证实。



编者按：ICO系列作是SCE本社代表作，也可以说是PS系主机的优秀代表作之一，在PS3上推出续作是众望所归的，以前有消息说本作一直在开发中只是没有公布，就看厂商会在一个什么适当的时机来公布这款期待已久的作品了。

可信度 40

微软有意硬件业务外包？

近日有传闻微软将会把XBOX360的硬件生产制造业务授权给第三方进行，自己则完全从中撤身出来全力搞软件市场。



消息称微软内部已经开始就当初进军电视游戏机行业的举措展开反思，身为软件巨头的微软会将自己置身于硬件大户索尼的对立层面上，这也许并不是一个明智的选择，XBOX和XBOX360硬件设计上存在的缺陷让微软伤透了脑筋，想办法从中抽身出来是非常要紧的事情。甚至有内部消息传微软有意开发一款可以兼容XBOX360游戏光盘的PC光驱，以彻底摆脱硬件方面的无尽烦恼。

编者按：真是有趣，虽然微软的硬件设计功力确实不如索尼，但既然都走到今天这一步了，与PS3的竞争正处在最关键的时刻，怎么也不会打退堂鼓吧，下一代主机外包给更有实力的硬件大厂来设计倒是有可能的。

可信度 15

微软掌机ZuneBox 360 预计将于2009年上市

最近网上一条流传甚广的消息，称微软正在开发一款最新的掌机产品，将与XBOX360有着非常紧密的关系，名称为“ZuneBox 360”，如果消息属实，这将是微软公司的第一部掌上游戏机，也意味着掌机市场也将迎来三国争霸的局面。

这部掌机目前还没有任何实质性的消息，只是有相关的概念图放出，我们可以看到机器与现行的XBOX360有着非常相似的外观风格，除去颜色外，左边方向键位置处的“X”字样十分醒目，周围的圆圈也和X360开关处的圆圈如出一辙，右边的ABXY键则是X360的标准键位，整体外观设计上与索尼公司的PSP很是相似。而这部掌机会对应什么游戏，是独立的专门游戏，或是X360兼容便携版主机，我们无法确认，不过可以猜测的是，如果这部机器真的存在，微软必将给目前比较平稳的掌机市场带来一场不小的风波。



↑这个横看竖看都像一部直版手机的玩意就是微软的新时代掌机吗？

编者按：这张概念图虽然可信度不高（太过形式化了），不过掌机市场的蛋糕近几年有越来越大的趋势，在某些领域甚至已经超越家用机的份额，对此还没有涉足的微软不可能不动心，但有XBOX360的前车之鉴，硬件设计方面微软想必会小心谨慎得多，没有十足的把握是不会轻易出手的，现在需要的，就是一个能打开市场的契机。

可信度 30

《天剑2》已终止开发？

来自英国著名博客Kotaku的消息，据可靠情报预定于PS3的独占大作《天剑2》很有可能已经终止开发，这部曾经受到关注的游戏半途夭折是因为SCE认为此作已经不具备商业价值。

负责开发本作的Ninja Theory小组则表示已经无法再接受SCE对自己提供的待遇，除了《天剑2》外，以后也不准备再为PS3开发独占游戏，并已经开始收拾行装搬离与SCE同事的办公楼另寻去处。SCE官方则表示并不会受到什么损失，因为他们从来就没有对《天剑2》做过任何开发工作，换句话说《天剑2》根本就不存在。

编者按：说实话《天剑》这款作品无论是从销量还是口碑都不怎么样，与它的前辈《战神》更是天壤之别，PS3目前急需的也并不是这类ACT游戏而是能拉回传统玩家的RPG大作，没有市场价值的话不开发也罢。

可信度 80



←曾被期待为“女版战神”的《天剑》发售后并没有得到玩家的青睐。

最期待TOP20

在经历了VB和NGC的失利之后，NDS与Wii这两大全新主机的发售使得任天堂早已经扭转了当初的颓势，而且似乎大有“点石成金”的架式：除了这两台主机的硬件销量在各自的领域遥遥领先之外，这几年由任天堂制作的游戏也都能够轻而易举地获得大卖。例如《Wii Fit》，在日本发售后的首周销量就超过了一百万，在美国发售后不到一个月的时间内也达到了68.7万，而且后续这一个多月来的走势一直相当之好，始终占据着每周销量榜的前十名之内，不得不让人佩服。

2008年第18期（统计时间2008年6月26日—2008年7月10日）本期截至统计日期共收到有效选票706张

1 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定

据最新消息，《最终幻想13》确认将参展E3 2008，并且将在展会上为玩家们展示FF13与众不同的战斗系统，并且将会公开新视频。



440票

2 生化危机5



413票

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2009.3.12 ■价格未定

本作中出现的神秘黑人女性角色为游戏的女主角，她身手矫健，能够在狂暴村民的威胁下自保，并与克里斯搭挡连手作战。

3 口袋妖怪・白金

■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2008.9.13 ■价格未定

492号妖怪草刺猬与本作的主题神兽吉拉地纳将在今年的口袋妖怪剧场版《吉拉地纳与冰空的花束草刺猬》上联袂登场。



398票

4 街头霸王4



387票

■XBOX360 ■CAPCOM ■格斗游戏 ■2009.2.3 ■59.99美元

本作的系统是以2代为基准的，6键以及8方向摇杆是必然的，超级抵消也依然存在，除此之外还加入了一些全新的系统。

5 战争机器2

■XBOX360 ■EPIC ■动作射击 ■2008.11.7 ■59.99美元

负责人Cliffy B表示“我感觉我已经过了做那些儿童游戏的时间了，我们要么制作超大作，要么就干脆回家，这就是我的想法。”



374票

6 超级机器人大战Z



360票

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2008.9.25 ■8379日元

本作预定于2008年9月25日在PS2上发售。与ALPHA3一样，本作也将继续采用小队系统，不过改为三人一小队，而不是以前的四人。

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
7	NDS	勇者斗恶龙5・天空的新娘	SQUARE・ENIX	2008.7.17
8	NDS	火炎纹章DS 新・暗黑龙与光之剑	任天堂	2008.8.7
9	XBOX360	灵魂能力4	NBGI	2008.7.29
10	NDS	逆转检事	CAPCOM	发售日未定
11	XBOX360	古墓丽影 地下世界	EIDOS	2008.11.3
12	NDS	恶魔城・被夺走的刻印	KONAMI	2008年预定
13	Wii	零・月蚀的假面	TECMO	2008.7.31
14	PSP	最终幻想・纷争	SQUARE・ENIX	2008年预定
15	NDS	勇者斗恶龙9・星空的守望者	SQUARE・ENIX	2008年预定
16	NDS	三国志大战・天	SEGA	2008.8.7
17	PS2	女神异闻录4	ATLUS	2008.7.10
18	Wii	天诛4	FROMSOFTWARE	2008.10.23
19	NDS	北欧战神传 负罪者	SQUARE・ENIX	发售日未定
20	PS3	寂静岭5	KONAMI	2008.9.30

CHECK! NDS恶魔城新作上榜

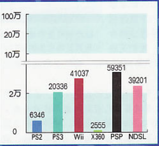


本作有三款新作上榜，它们分别是PS2上的《女神异闻录4》、Wii上的《天诛4》和NDS上的《恶魔城・被夺走的刻印》。其中，“被夺走的刻印”是NDS上《恶魔城》系列第三部作品，游戏的主人公夏诺雅是一名所属于吸血鬼抵抗组织阿克莱希亚的女战士，在游戏中她将使用鞭子与吸血鬼敌人战斗。在之前的系列作品中，虽然也有不少可使用的女性角色，但真正作为主角登场的女性角色只有索尼娅一人，这次的夏诺雅应该算是正式的第二人了。本作的具体发售日目前尚未确定，根据系列一贯的特点来看，很有可能是在今年年底的时候推出。

CHECK! 美日游戏主机销量统计

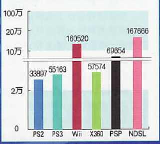
这期日本市场方面，各大硬件的销量基本没有明显变化，PS3方面，由于大作《合金装备索利德4・爱国者之铳》的发售，在其发售后的首周，曾一度刺激PS3在日本的硬件销量大幅上涨，达到了7万多台。不过到了这次统计周期的第二周，PS3的销量就已经回落到2万台左右了，看来其对PS3硬件的推动作用并没有想象中的大，持续能力也不算长。美国市场方面，与上期相比，各大主机销量变化也较为平稳，其中PS2、PS3以及Wii的销量有一定程度的上涨，这主要是因为游戏软件方面对主机的推动作用，PS3是因为MGS4，Wii则是由于任天堂自家推出的那些众多大卖作品，大家看一下右页的美国游戏周间上榜名单就会对这种情况有所理解了。整体来讲，这期两大市场的硬件销量相对比较平稳。

日本硬件双周销量统计



本期统计时间：2008.6.16—2008.6.22

美国硬件周间销量统计



本期统计时间：2008.6.15—2008.6.21

最流行TOP15

名次	机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	计票
01	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	动作冒险	2008.3.27	413
02	PS2	大蛇无双 魔王再临	KOEI	动作过关	2008.4.3	390
03	XBOX360	横行霸道4	ROCKSTAR	动作冒险	2008.4.29	371
04	PSP	核心危机 最终幻想	SQUARE・ENIX	角色扮演	2007.9.13	365
05	PS2	实况世界足球・胜利十一人2008	KONAMI	体育竞技	2007.11.22	339
06	PSP	超级机器人大战A Portable	BANPRESTO	战略模拟	2008.6.19	324
07	NDS	口袋妖怪・钻石/珍珠	任天堂	角色扮演	2006.9.28	316
08	PS2	生化危机4	CAPCOM	动作冒险	2005.10.25	298
09	NDS	大合奏！乐团兄弟DX	任天堂	音乐游戏	2008.6.26	276
10	PS2	最终幻想12	SQUARE・ENIX	角色扮演	2006.3.16	263
11	PSP	战神・奥林匹斯之链	SCEA	动作冒险	2008.3.4	260
12	XBOX360	忍者外传2	TECMO	动作冒险	2008.6.3	237
13	PSP	怪物猎人PORTABLE2	CAPCOM	动作角色扮演	2007.2.22	220
14	NDS	无限开拓者 超级机器人大战OG传奇	BANPRESTO	动作角色扮演	2008.5.29	211
15	PSP	大蛇无双	KOEI	动作过关	2008.2.21	203

CHECK! 大合奏，众乐乐

这期有两款新游戏上榜，它们分别是PSP上的《超级机器人大战A Portable》和NDS上的《大合奏！乐团兄弟DX》。前者是GBA版SRWA的复刻版，不过这次在系统上进行了一定的更新，“存盘乱数”的引入也是系列史上头一遭的，个人认为后者没什么意义。“大合奏”新作除了继承之前的要素之外，这次还允许玩家自制曲目上传和下载，三五好友一起演奏歌曲，乐趣多多。



↑玩家自己编辑和制作曲目并与人分享是本作一大乐趣。

中国掌机游戏流行榜

NDS双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	成功男士迷人生活 夜晚实战篇（汉化版）	TAKARA TOMY	57084
2位	明星乐团大合奏 DX（日版）	Nintendo	53636
3位	vol.2 新世纪福音战士 使徒再现（日版）	D3	52837
4位	圣魔战记 创世纪（日版）	IDEA FACTORY	46681
5位	Breath茜色吐息（日版）	SUCCESS	29069
6位	公主的初次登场（日版）	CAVE	28729
7位	魔界战记 魔界王子与赤色之月（日版）	日本一	27177
8位	模拟大楼DS（日版）	Digitoys	24782
9位	德比赛马DS（日版）	EB	23151
10位	僵尸式英语能力复活术 死亡英语鬼屋（日版）	SEGA	22540

NDS热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	任天狗	任天堂	746432
2位	口袋妖怪 钻石/珍珠	任天堂	721660
3位	马里奥聚会DS	任天堂	663117
4位	太鼓达人DS 触控音乐祭	NBGI	624011
5位	马里奥&索尼克 AT 北京奥运会	任天堂	622774
6位	马里奥赛车DS	任天堂	560508
7位	赛尔达传说 幻影沙漏	任天堂	557437
8位	新超级马里奥兄弟	任天堂	539478
9位	超级马里奥64DS	任天堂	521122
10位	料理妈妈2 共进晚餐	TAITO	506821

PSP双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	超级机器人大战A携带版（日版）	BANDAI	144872
2位	超级机器人大战A（剧情汉化版）	BANDAI	89677
3位	出发！阿源君 夕阳下的大力工头物语（汉化版）	IREM	88438
4位	火影忍者 无幻城之卷 2（日版）	NAMCO BANDAI	70287
5位	剑与魔法学园（日版）	ACQUIRE	68026
6位	地狱男爵 恶魔科学（美版）	KONAMI	61712
7位	91号医师 携带版（日版）	TAKUYO CO	50358
8位	合金装备 掌上行动（汉化版）	KONAMI	47565
9位	幻想国物语 2in1 携带版（日版）	Fonfun Corporation	46949
10位	机器人总动员（美版）	THQ	43442

PSP热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	最终幻想7 核心危机	SQUARE・ENIX	1265607
2位	PATAPON!	SCE	769069
3位	无双大蛇	KOEI	729687
4位	最终幻想战略版 狮子战争	SQUARE・ENIX	667506
5位	寂静岭 起源	KONAMI	665462
6位	合金装备（潜龙谍影）掌上行动	KONAMI	646856
7位	瓦尔哈拉骑士	Marvelous	621180
8位	龙珠Z 真武道会2	NBGI	607495
9位	火影忍者 究级携带版 无幻城之卷	NBGI	584815
10位	怪物猎人P2G	CAPCOM	566489

本期起本刊与万宇在线合作推出“中国掌机流行榜”，更多精彩信息敬请期待。万宇在线是国内领先的游戏资讯网站，游戏图鉴是万宇的招牌产品，是中国规模最大、内容最全、资料最详尽、检索最便利的掌机游戏资料索引库。万宇在线网站：http://tvgame.92wy.com

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.6.9–2008.6.22

日本家用机软件双周销售排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	PS3	合金装备索利德4・爱国者之铳	KONAMI	2008.6.12
2位	PSP	超级机器人大战A Portable	BANPRESTO	2008.6.19
3位	Wii	马里奥赛车	任天堂	2008.4.10
4位	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
5位	Wii	马里奥球场 棒球	任天堂	2008.6.19
6位	PS2	遥远的时空中4	KOEI	2008.6.19
7位	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	2008.3.27
8位	PSP	实况力量职业棒球Portable3	KONAMI	2008.5.29
9位	NDS	DS美文字训练	任天堂	2008.3.13
10位	Wii	风来西林3 机关屋的沉睡公主	SEGA	2008.6.5

CHECK! 合金装备席卷全球

《合金装备4》发售之后，在日本的首周销量是47万，全球首周销量是100万，三周后的全球累计销量则已经达到了300万份之多！这个成绩在PS3如今的装机量下绝对是相当的了不起。

AMERICAN GAME SALES RANKING 2008.6.14–2008.6.21

美国家用机游戏周间排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.11.19
2位	PS3	合金装备索利德4 爱国者之铳	KONAMI	2008.6.12
3位	Wii	Wii Play	任天堂	2006.12.5
4位	Wii	Wii Fit	任天堂	2008.5.19
5位	Wii	马里奥赛车Wii	任天堂	2008.4.27
6位	XBOX360	忍者外传2	TECMO	2008.6.3
7位	XBOX360	横行霸道4	TAKE TWO	2008.4.29
8位	Wii	任天堂全明星大乱斗X	任天堂	2008.3.9
9位	Wii	乐高印第安纳琼斯 最初冒险	LucasArts	2008.6.3
10位	NDS	更锻炼大脑的脑锻炼DS	任天堂	2007.8.20

CHECK! 任天堂仍旧是主角

看一下这期美国游戏榜，会发现上榜的十款游戏中有五款都是任天堂制作的，足见其影响力之大，排行第一的《Wii Sports》仅仅是美版累计销量就已经突破了一千二百三十万份之多！

CHECK! PSP复刻版机战A再开！

这段时间大家又有的玩了，NDS平台的二线游戏持续增多，虽然并非款款都是大作，但这些游戏也都十分具有可玩性，例如“很贱很有趣”的《成功男士迷人生活 夜晚实战篇》被香港同胞汉化后成了NDS玩家不可不试的游戏，强烈推荐。

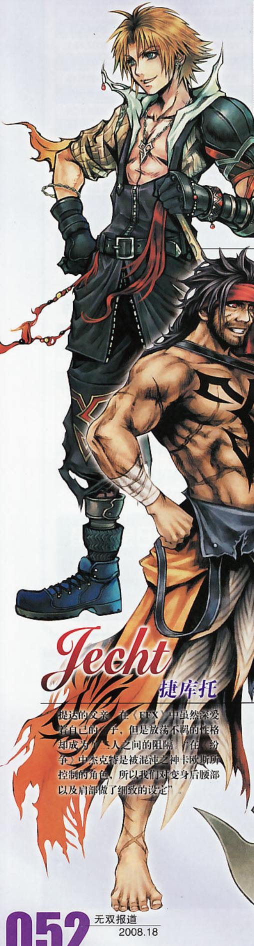
PSP平台方面，则是继续少而精的路线，《机战AP》虽然是旧作重制版，但制作诚意十足，本作系统改动很大，难度提升不少，加之原作本身素质的出类拔萃，《机战AP》绝对是本月最值得一玩的PSP大作。而且已经有相关汉化组推出了剧情汉化版了，由于这次剧情文本和GBA版差不多，所以速度才能如此之快。



本期中国掌机游戏排行榜统计时间为2008年6月16日至6月30日。

集结历代《FF》的人气角色，

本作的副标题是“Dissidia”，这个词本意是纷争，但在拉丁语或是希腊语中含有“异说”之意。不过这个“异说”与本作的中心非常贴切：正因为是“异说”，所以千古难见的对决才会发生，《FF》、《FFX》、《FFIX》等历代《最终幻想》中的人气角色都将会在《纷争》中登场。黑暗中的魔手企图将世界毁灭，角色们的立场也将发生翻天覆地的转变，幻想的世界中出现了前所未有的危机。除了熟悉的角色之外，大量的经典台词以及剧情都会勾起你无限的回忆。





Tidus
提达

《FFX》的主人公，与召唤师尤娜等同伴们一起与Sin作战。“《纷争》中不同作品的角色将会见面，为了消除年龄差距带来的不适感，提达看起来要比《FFX》中年轻一些。”





←“无线的可能性”是《FFX》中使用究极召唤时的关键词之一。在本作中有着大量这种熟悉的内容存在。

Jecht
捷库托

提达的父亲。在《FFX》中虽然深爱着自己的儿子，但是放荡不羁的性格却成为了二人之间的阻隔。“在《纷争》中杰克特是被混沌之神卡欧斯所控制的角色，所以我们对变身后腰部以及肩部做了细致的设定”。



《最终幻想》系列的登场人物即将汇集一堂，展开一场空前绝后的大会战！无论正派还是反派，无论是你喜欢的还是不喜欢的，历代《最终幻想》里的人气角色都会在《纷争》中一显身手。除此以外我们还将为您带来对《纷争》主创人员的大访谈！不要移开你的眼睛！ □文/龙马

PS Portable PSP	本刊译名：最终幻想 纷争		2008年预定	
	格斗	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	UMD	1–2人	记忆卡容量未定	审查预定

携手共创新的幻想世界!!



本作集结了大量的精英开发者，其中以野村哲也、荒川健和高桥光则最为知名。这三人各有特长，曾经分别参与过大量名作的开发工作，有着丰富的制作经验，对《FF》系列也有着各自的见解。接下来请看对这三人的独家访谈。

——《纷争》的战斗系统看起来好像与一般的格斗游戏有所不同？

高桥光则（以下高桥）■是的。《纷争》虽然是格斗类型的作品，但是其中含有升级要素，也就是说，在《纷争》中会出现"各种不同等级间的对战"。级别越高能力越强，上限为100级。但是级别差越大能力差别也就越大，低级别的角色面对高级别的角色时会很吃力，所以为了让低级别的角色也能逆转取胜，我们设置了"勇士"系统。

——不过级别差也是有大小之分的，比如差1级和差10级。这种不同的级别数差也会造成状况的变化对吧。

高桥■是的，攻略方法会发生变化。每一名角色都拥有不同的技能，级别提升后技能也会增加，所以即便是同一个对手，1级和20级的作战方式也会不同。

——也就是说是完全不同的两个角色对吧。

高桥■是的。除此之外我们还加入了"思考"系统，对由CUP所操作的角色导入了"假想玩家"这个概念，也就是即便同一级别的同一个敌方角色在行动上也会有很大变化，不会让玩家进入一个模式化的游戏环境，无论玩多少次都会有新鲜感。

——角色的体力采用了格斗游戏中常见的血槽设定，不过在血槽的一边有红色的圆形图标，这是什么？

高桥■这是很重要的东西，是个秘密（笑）。它与《FF》系列中最不可缺少的东西有着紧密的联系。

——是一项重要的系统设定吧？

高桥■是的，非常重要。在装备它与不装备的两种条件下，战斗局面会有很大的差别。在系统默认情况下是处于"装备中"的状态。

——本作中是否有类似RPG作品的要素呢？游戏好像是在剧情与战斗相交互的过程中发展的……

野村■稍稍有些变化。本作中并没有RPG类型作品中的空旷场地，不过我们加入了对战型动作游戏中的成长要素。

——也并不是纯粹的通关型游戏？

高桥■是的。在游戏过程中有分支的设定，是否打开宝箱？先与哪一方的敌人开始战斗？这些都是由玩家自己来决定的。当然，最后还是要将两方的敌人都打败。

——在单人模式下，选择不同的角色故事也会发生变化吧？

荒川健（以下荒川）■本作中有一个贯穿游戏整体的宏大物语，在不同的场所中存在着各自的角色，他们又有专属于自己的故事。随着游戏的深入，各个角色间的相互关系也会越发明了，最终汇集成为一个物语。

——除了主人公等人和最终BOSS以外，有没有隐藏角色？

野村■每一个角色都有大量的动作，制作起来要花费很大的时间，所以登场的角色人数我们预计设定在20个左右。不过我们也准备了一些惊喜，比如每一个角色都有增加能力的"EX模式"，此外还有能够变身的角色。

荒川■单纯从外貌来说的话，每一个角色都至少有两个版本，最多的有四个。

——杰坦也会变身吗？

高桥■本作中确实有能够变身的角色，此外就如本作的标题"纷争"一样，以这种方式作战的角色也是存在的。

荒川■《Ⅲ》或是《Ⅳ》中的角色也会登场！

高桥■此外《FF》系列中大家所熟悉的金钱与AP也会登场，不过在哪些场合使用现在还属于保密阶段（笑）。

——开发班底好像都比较年轻啊。

荒川■是的。《纷争》的开发人员大部分都属于年轻人，而且其中作为玩家接触过《FF》系列的人也不在少数，所以他们对《FF》系列有着不一般的感情，对于深度挖掘角色的工作也充满了热情。所以本作中有着很多从玩家角度出发的设定。

——在制作会议中有没有人说过诸如"这不是《FF》！"之类的话？

荒川■确实有，不过大家所提出的意见全部都是正确的，我们也从众多意见中汲取了不少开阔视野、创新游戏内容的要素。虽然不同的玩家对《FF》持有不同的看待方式，但在本作中你可以找出一名与自己有相同世界观的角色。

——也就是说，"世界观"是本作的关键词？

高桥■因为我对"所谓的《FF》是？"这个问题没有很好的答案，所以在创作时便将"《FF》是什么"这个问题时刻注入到作品当中。

荒川■比起要我们来回答，我们更希望创作出让玩家觉得"《FF》就是这样"这类的要素，让各位用自己的思想去对《FF》下一个定义。

高桥■我也是玩着《FF》系列长大的，虽然《纷争》是一款原创作品，但是我希望尽量加入与原作相关的内容，特别是那些值得留下的东西。

——现在开发工作进行得如何？

野村■顺利进行中。虽然这次的《FF》不是系列一贯的RPG，但是能够将《FF》的类型进行扩展也是一件非常好的事，当然年轻人们开发起来也会比较辛苦（笑）。不过他们的热情超出了我的想象，这种热情使得《纷争》的乐趣不断提升。

——现在的完成度有多少了？

荒川■有50%左右，登场角色的设计正在不断完善中。

高桥■不过调整工作的进度相对要慢一些，我们会在保证质量的前提下尽量加快进度。

"每一个角色都有自己的故事，而《纷争》将他们串联起来。"

CHECK! 基本规则与系统浅析

本作是《FF》系列的第一款格斗类作品，玩过《FF》系列作品的玩家或许会觉得很陌生，在这里我们将为各位介绍游戏的基本规则和角色的数值解析，在游戏发售之前一定要好好看这里，让我们一拿到游戏便可轻松上手。

战斗以1对1的形式进行，将对方的体力降为0即可获胜。不过本作中角色有级别之差，为了避免出现"一边倒"的情况，本作中加入了"勇士"系统，双方的局势有可能在一瞬间发生转换。战斗场地中有很多的地形要素，玩家可以利用地形进行战斗，比如从斜面上滑下进行冲击攻击。消费EX槽可以进行变身，在变身后体力会慢慢恢复，必杀技的威力也会大幅提升，不过并不是每一个角色都可以变身。必杀技的发动需要满足条件，之后屏幕上会出现按键指令，成功输入后即可发动必杀。舞台都是历代《FF》中的知名场景，比如《FFⅧ》的时计塔，《FFX》中Sin的体内等等。除了上述"回归"的经典要素之外，还有很多大家所熟知的要素将会以全新的面貌呈现在各位面前，尽请期待。



一可以利用辅助剂将对方的勇士点数，消耗为零，此时会加算为自己的勇士点数上。



战斗系统监督

高桥光则

负责《纷争》中的所有与战斗相关的开发工作，曾经负责过《王国之心》及其续作的BOSS战。



总监督

荒川 健

负责游戏的全体开发工作。曾经参与过NDS《美妙世界》的开发工作，负责该作品的战斗系统。



创意监督

野村哲也

负责本作所有角色的人设以及插画工作，并在《纷争》的各个开发项目中进行协助工作。





《真三国无双5》于去年登陆了次世代主机，强大的画面表现力与爽快的手感让众多玩家兴奋不已，不过毕竟拥有PS2的玩家在人数上要大大超过拥有次世代主机的玩家，所以光荣也决定来一次“逆移植”，让更多的人可以感受到《无双》的魅力！　□文/龙马

真三國無双5 Special

PLAYSTATION 2 PS2	本刊译名：真三国无双5 SP		2008年9月	
	动作	光荣	7140日元	日版
	DVD-ROM	1-2人	记忆卡容量未定	审查预定

究极“无双”即将登陆PS2

《真三国无双》系列的最大特点就是可以让玩家体验到“一骑当千”的爽快感，万军丛中单枪匹马取上将首级的刺激在现实中可是无法体验到的。在2007年，《真三国无双》系列的最新作《真三国无双5》登陆了次世代主机PS3与Xbox360，新主机强大的机能将《无双》系列引领到了一个新的高度，无论是画面还是手感都让玩家叹为观止，不过为了照顾更多的玩家，《真三国无双5》即将来到PS2上。PS2版虽然在画面上会有一定的缩水，但是次世代版本的全部内容都得以保留，还在故事模式中追加了数名新武将，接下来就请欣赏三方势力中的主要角色吧。



↑在《真三国无双5》，武将加入了大量的新招式，将战斗的爽快感提升到了新的高度。

用无限的连续技灭敌！

→周瑜能文能武，用华丽的攻击将敌人一一打倒，带领自军大步走向胜利。





←一击打倒数个敌人的爽快感依然存在，武将的成长要素也依然有趣。

各势力主要登场武将



魏

司马懿：天才军师，谋略过人，被曹操看中并招致麾下。

曹操：一代乱世枭雄，挟天子以令诸侯，以统一天下为己任。

夏侯惇：勇猛的武将，在战场上藐视一切敌人，忠心的下属。

典韦：使用巨大的铁球作为武器，用怪力保护曹操。

吴

孙坚：人称“江东之虎”，在东吴创下了坚实的基业。

陆逊：年纪轻轻便得到重用，为了复兴陆家而战。

孙尚香：孙权之妹，性格活泼好强的郡主，虽是女子却不输男人。

周瑜：文武双全，面庞俊秀。有“美周郎”的美名。

主要的游戏模式

本作中收录了次世代机种版本的所有模式，无论是体验每一个武将各自战斗历程的“故事模式”，还是自由模式，都可以让你细致地品味每一名武将的成长之路。具体模式介绍请看下表。



←无双模式中满足条件即可增加武将。

主要模式一览	
无双模式	从各势力中选择喜欢的武将，以该武将的战斗之路统一天下
自由模式	随意选择剧本和武将进行游戏
挑战模式	挑战灭敌数量或是攻关时间
幕舍	查看无双模式或是自由模式中的武将育成数据
事典	查看三国志的故事以及武将各自的说明



连舞系统

在战斗中，对敌人进行连续攻击后连舞槽就会增长，待连舞槽长满后即可发动无双技。无双技无论在攻击速度还是武力上都会大幅增加。当被敌人围攻时使用无双技可以轻松脱身，配合普通连续技使用后威力更大。

武将的成长

在本作中，武将达成特定的目标或是消灭大量的敌人后即可获得“武勋”，获得一定量的武勋后即可提升该武将的级别，除了称号之外各项基本能力也都会得到提升，另外还可以获得学习特殊技能的技能点数，所以在战斗中各位就尽可能地多杀敌人吧。



↑武将升级后攻击力会大大增加，面对再多的敌人也不用担心。



重情义的猛将，因长胡须得到了“美髯公”的称号。

天生的战士，喜好战斗与饮酒，性格及其豪放。

中山靖王的后裔，以复兴汉室为己任，重情重义。

骁勇善战的武将，曾单枪匹马从敌军手中救出刘备的孩子。

NEW 新追加武将登场！

在无双模式中玩家可以体验所选择武将的战斗历程。在次世代机种版本中，一部分武将只能在自由模式中才能使用，不过这些武将在本作中将会出现在无双模式中，而且这些武将还都追加了新的招式，在这里我们先为您介绍曹丕、马超以及凌统三人。



曹操的儿子，从诞生之日起便背负了继承曹操霸业的命运。文武双全，在才能上丝毫不逊于父亲曹操，拥有成为君主的资质。

与父亲凌操一样，是侍奉东吴的武将。虽然平常看起来有些放荡不羁，但是其忠义之心不可小视。是东吴屈指可数的高手。

西凉马藤的长子，武艺高强，人称“锦马超”。性格直率，为人耿直刚正不阿，在战斗中毫不拖泥带水，常常在瞬间一招制胜。

初代《火纹》焕然一新于DS平台



重生!!

近两年掌机平台复刻之风愈刮愈烈，数不清的老一代经典作品被厂商回锅炒成熟悉又新鲜的饭菜摆在玩家们的饭桌上，在新世代主机暂未稳定的目前而言，小成本高回报似乎已成为一些厂商通用的惯例，这不，以高战略性和高难度著称的《火炎纹章》也将系列初代重新搬上了台面，且看这次我们会欣赏什么有意思的东西。 □文/翅膀

阿卡尼亚大陆战火重燃——

28年前，一款拥有超高战略性和与之相匹配之高难度的战略游戏出现在接近末期的FC主机上，在16位元浪潮已经来临的当时引了一阵不小的轰动效应，为SFC顺利接应FC江山赢得了宝贵的时间，这就是系列最初作的《火炎纹章 暗黑龙与光之剑》。28年后的今天，画面焕然一新，采用最新游戏系统，追加更多剧本角色的NDS重制版《新暗黑龙与光之剑》跨越时代堂堂登场，无论你是系列的老牌FANS，还是从来没有接触过系列任何一作，都不妨通过这款回归系列原点的作品，投入到这场勇者与骑士，英雄与恶魔的传奇战争中去。并且，本次重制版增加的大量新要素十分令人期待，从整体来看将之当作一部完全新作也不为过，夜以继日的闯关凹点之路已经近在眼前了。





在那100年之后……暗黑龙从沉睡中复活!

←这就是很久以前让阿卡尼亚大陆陷入危机的龙人族之王梅迪乌斯，后被英雄安利所打倒。但现在，随着暗黑龙梅迪乌斯复活，大陆再次迎来了新的动乱时代!





←由于复活的暗黑龙策划的阴谋，玛尔斯王子失去了自己的家人和国家，为了夺回祖国开始了艰苦的旅行。



NINTENDO DS NDS	本刊译名：火炎纹章 新暗黑龙与光之剑		2008年8月7日预定	
	战略角色扮演	任天堂	价格未定	日版
	卡带	1-2人	记忆卡容量未定	全年龄

取消的人物重新登场

FC版初代的《暗黑龙与光之剑》不仅作为一部独立的作品，在SFC版的《纹章之谜》中也作为第一部章节重新得到演绎，不过由于各种原因，原FC版中的6名角色在《纹章之谜》中被取消。在本次NDS重制版中，这6人会重新登场在游戏中吗？目前可以确认的是僧侣利夫将会重新登场，而其他5人，也会随着新作重新得以复活吗？值得期待！



↑FC版僧侣利夫在村庄会成为同伴，SFC版则只有伤药可得，人却没了…



久违的人物再次相会

↓DS版采用的是与FC版同样的情节。



奠定SRPG根基之名作——

《火炎纹章》被称为战略角色扮演游戏的元祖，在战场地图内移动己方角色，反复与敌人接触战斗，通过刀剑与魔法等消灭敌军部队，达成制压敌军处点的胜利目标。各单位之间的相性，地图的地形，敌人的行动预测判断，各种各样的要素都需要玩家仔细考虑判断，合理运用战术的话战斗会比较轻松，反之则会陷入极端的被动，人死不能复活的“经典”设定更是吓到了一大票尝试的玩家。本次NDS移植版除了会保留原作的精髓和基本故事背景设定，在画面与游戏系统方面都会得到大幅加强，因此不必担心无法适应这款“28年前”的作品，任何人都可以玩得很愉快。

移动时的画面



上屏情报&战斗

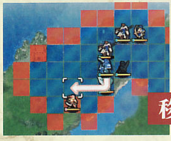
DS有上下两个屏幕，因此本作与以往的作品在画面表示上有所不同，其中上屏平时会显示所控制角色的数值状态，战斗时则会在这里显示战斗画面，剧情中的对话以及一些事件的过场也都会在此屏显示。

下屏战斗地图

下屏幕通常显示游戏的地图场景，角色移动等都要在此看到，除了十字键外，运用触控笔在这个触摸屏上操控角色行动也是游戏重要的系统部分。是负责游戏操作的显示屏。

战斗时的画面





←经典的四方格移动模式，画面中的蓝色即为控制角色可移动的范围。

移动



↓敌我双方进入可攻击范围内即可发动攻击，被攻击方可反击，图为女主角希达以天马骑士的身份在与敌人战斗。



↓重装骑士拥有引以为傲的超高防御力，是可信赖的前线肉盾。





战斗



→利夫的职业是僧侣，在队伍中是不可或缺的回复系角色，在后方为同伴治伤是其职责所在。

↓在敌阵核心的据点处，通常都会有棘手的BOSS在此镇守。



↓拥有据点地形优势的BOSS，加上本身的实力都会相当的强力难以对付，面对最后的挑战我方也出动王牌全力应战吧！

制压

↓经过一番血战后终于成功击倒BOSS，随后制压据点的话就可过关了！





SYSTEM 角色的成长与离别

《火炎纹章》最大的特色之一就是角色的育成存在非常大的随机性，每次升级所提升的点数波动很大，以至于同样的人物同样的等级，能力也可能会出入很多，对于追求完美的玩家来说频繁的S/L是不可避免的。另外同伴一旦被打倒基本上不会再次复活也是系列的一大特色了，相当一大部分的难度也都是由此而来。





↑人死不能复生，节哀顺便，为了不出现这种情况，珍惜你身边的每一个人吧。

←凹点早已是火纹系列的一个惯例了，对于完美主义者来说这个过程既痛苦又快乐。

CHECK UP!! 联机Wi-Fi对战模式

NDS版新增加的特色内容之一就是Wi-Fi对战。运用NDS的联机功能，即可以进行面对面的面联也可以通过无线网络进行远程联机。玩家可以从剧情模式中培养的队伍中选取5名角色作为自己的精英部队，在专用的对战地图上与其他玩家进行5对5的生死战斗。对战条件对等的话考验的就是战术的运用与运气了。与朋友或从未谋面的夙敌进行堂堂正正的较量吧！



↑到了真正检验游戏成果的时候了，拿出你最好的家当来拼这场生死决战吧！

↓赌上生死的5VS5残酷战斗，对电脑的战术完全不通用，需要的只是实力！



マクロスエースフロンティア

MACROSS ACE FRONTIER

战争与歌声

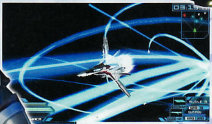
在日本及国内都拥有极高人气的动画作品《超时空要塞MACROSS》终于公布了最新游戏作品，本作的开发由负责《高达战斗》系列小组担任，凭借PSP优异的机能和良好的机器人动作游戏创作理念，定能成为一部集经典之大成的优秀作品。 □文/翅膀

系列最新作闪亮登场！









VF-25

超时空要塞Frontier

出自正在放映中的最新作品《超时空要塞Frontier》中的机体，除了传统的可变式机体架构及优异的基本性能外，还装备有各式各样的追加武装。



↑满天飞舞纵横无尽的导弹就是《超时空要塞》最大的特色，幽雅华丽地回避迎面而来的导弹群将敌人粉碎吧。

飞弹群划出美丽的轨迹！



威风不减当年 初代元祖VF

VF-1J 王牌专用机

超时空要塞MACROSS

为补量产型VF-1A火力不足的缺陷，将头部换装而来的机体，除了主人公一条辉外，麦克斯及米莉亚等人也都搭乘过此机型与异星人战斗过。

PS Portable PSP	本刊译名：超时空要塞 王牌边境		2008年10月9日	
	动作	NBGI	5040日元	日版
	UMD	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定

登场作品原作介绍

在这里以原作的角度为大家介绍一下本作中登场的系列作品，其中包括TV版、剧场版和OVA作品，权当温故而知新吧。

超時空要塞マクロス MACROSS

1982-83年播出的TV版动画，描写公元2009年（明年？）人类首次与外星生命体进行的壮阔战争。此作曾被美国人引进并加以修改，即国内曾播出的《太空堡垒》。

↓本作奠定了全系列的基础，变形战机、三角恋爱、歌声三大要素都是于此开端的。



超時空要塞マクロス MACROSS 愛・おぼえていますか

1984年上映的剧场版动画，以TV版为基础将故事架构重新演绎，并加入了一些颇为煽情的新桥段，人物角色和世界观设定等也重新进行设计，可以说与TV版是平行世界的关系。

你是否还记得那决战响起的爱之歌



↑此剧场版无论剧情还是人物刻画都堪称系列最高峰。



→一首《可曾记起爱》，捧红了林明美，更捧红了二十余载的《超时空要塞》。

MACROSS PLUS マクロスプラス

1994年8月开始发售的OVA动画，全4卷。描写公元2040年新型VF-19与VF-21之间的开发竞争和与异星人的战斗，以及依萨姆、加鲁多、缪之间的三角恋爱。

↑本作动画采用了当时非常先进的CG技术，画面效果极富冲击力。



↑搭乘VF-19的依萨姆和VF-21的机师加鲁多多从小时候开始就是一对夙敌。



驰骋在纵横无尽的云霄中



本作登场的作品除了前面提到的最新作《Frontier》外，还包含4部最著名的系列作品，时间跨度长达20余年，无论是新玩家还是老玩家能都从中得到至高感动。算上总共5部作品合计在内，本作中将登场的机体在40架以上，登场人物超过30人，原作中的机体大多数都会登场，各大VF的战斗英姿十分令人期待！



VF-19改 火焰之名的VF

超时空要塞7

《7》的主角机，武器与其他VF不同的是枪械换成了特殊的弹药，被击中会丧失战斗能力。



↑华丽飞舞于空中的VF-19，机体性能与依萨姆的个人技术非常搭配。

→巴萨拉的歌声能让敌人失去一切战斗能力。



VF-19

超时空要塞PLUS

新型可变战斗机的试作机，设定为与VF-21连协作战的机体，虽然拥有非常高的机体性能，但对机师的要求相当高，普通人类很难承受机体高速战斗时带来的压力。





VF-1S 重装强化型

超时空要塞 可曾记起爱



将量产型VF-1A施以强化改造的机型，保持基本性能的基础上增加了不少大威力的火器，右肩部装备的光束加农炮有着一击粉碎数架敌机的破坏力，是强袭型VF的一种。





マクロス7 MACROSS 7

1994年-1995年播映的TV版动画，以公元2045年的第37次超长距离移民船团为舞台。主人公是乐团Fire Bomber的歌手，在战场上肆无忌惮地为敌我双方放声高歌是其相当异类的特色，歌唱的次数为历代之最，可以说将“歌”的要素发挥到了极致。

来听我的歌吧！



→不管敌方还是我方，遇到这位热气巴萨拉都要老老实地听他唱歌，在今天看来都是非常汗颜的。





マクロスFrontier

从2008年4月开始播出的TV版动画，系列最新作品。以公元2059年超长距离移民船团MACROSS Frontier为舞台，以志愿机师阿鲁特为中心，描写和宇宙生物的壮阔战斗和浪漫的爱情故事。

系列最新动画作品！



↑在深夜档播出的超人气动画作品，游戏前不妨抢先体验一下。







↑→最新版的三角恋爱最后的结果会是如何呢？

三十周年一睡梦，一期荣华一杯酒。

30th Anniversary

——贺KOEI公司30周年华诞

起兵

光荣公司（株式会社コ－エ－、KOEI）是日本一家专业制作游戏的优秀软件公司，由襟川阳一和襟川惠子夫妇于1978年创立，也简称光荣，早期制作历史模拟游戏为主，随著时间的流逝，经营范围不断扩大，从战略、动作，到恋爱各个系列都有，光荣最擅长的游戏，不管什么类型都是以历史为背景，即使恋爱游戏如《遥远的时空中》系列也蕴含了古雅的历史感觉，这股历史的醍醐味可以说是光荣独有的特色，由于光荣的三国志注重历史考量，所以在国内拥有极高的知名度。现在光荣可以说是当之无愧的历史游戏制作系列最多的游戏公司，而正是由于无双系列的兴起，使得公司在TV GAME界也占有一席之地，今年正值KOEI会社成立30周年，在此与大家一起回顾这段波澜壮阔的历史。

出阵

三年磨一剑，1981年KOEI公司发表了它的游戏软件处女作——《川中岛合战》，这部作品是当时的日本乃至亚洲第一款历史题材的SLG游戏，可以说是整个历史SLG的始祖，有着其他游戏不可替代的历史地位和意义。玩家扮演着战国第一兵法家——“甲斐之虎”武田信玄，亲自指挥着麾下的千军万马与大举来犯的“越后之龙”上杉谦信一决胜负，地图和兵力配置方面完全忠实于典籍的记载，这就是历史SLG游戏的魅力，能让玩家通过游戏来体验古代战争的硝烟，这种抓住玩家购买心理的手段很是成功，也成为KOEI一直沿用至今的游戏制作理念之一。由于《川中岛合战》的销量不错，光荣公司在同一年进行扩大。

亮剑

1983年KOEI走上了专业化制作游戏软件的道路，这一年的三月份，它们亮出了史上最锋利的宝剑之一——《信长的野望》系列第一作，这款让无数日本玩家为之着迷的历史战略SLG大作，使得KOEI从一个边缘型的小型游戏制作公司一跃成为业界制作历史类游戏的旗帜。初代《信长的野望》成为公司史上第一作突破万本的作品，本系列也成为KOEI的第一个作品系列，从以上两方面来看，《信长的野望》系列在KOEI的发展史上，有着里程碑一般的意义！就当年的制作水准来评价，丰富的内涵配合古典风格的画面再加上风起云涌般的浩瀚音乐使得《信长的野望》素质极高，当玩家扮演着战国风云儿织田信长挥兵统一日本时，能在心灵深处感受到，制作人员那份对日本战国历史的钟爱。这三十年来，《信长的野望》系列推出12部正统作品，已然成为了一部史诗级的历史弘篇巨作。

锋芒

1985年是KOEI公司锋芒毕露的一年，这一年12月KOEI亮出了另一柄锐不可当的宝剑——《三国志》系列，这是一个体现三国英雄文治武功的经典大作，这个系列对于我国玩家来说，无论是80前，也许都身为人父的资深玩家，还是90后的新生代玩家来说，都是耳熟能详，即便不是一个历史游戏的核心玩家，但你也一定体验过《三国志》的魅力。真实再现的三国时期地图，极具策略性的多元化内政指令，气势磅礴的战争氛围，这一切组合成了游戏史上最强的历史SLG！能够扮演自己从小就向往的三国武将去争衡天下确实是玩家游戏生涯中的一件快事。而且同年KOEI又推出了《苍狼与白鹿》系列，这是一款以12至15世纪成吉思汗的蒙古帝国为舞台，以统一欧亚大陆为目标的游戏，命名寓意是取自《蒙古秘史》中的开头部分“长生天化身为苍狼，它的妻子就是圣洁的白鹿”。这个系列同《信长的野望》和《三国志》一起被玩家们誉为“历史三部曲”。

启航



凭借《信长的野望》系列和《三国志》系列的成功，KOEI公司成为当时业界的弄潮儿，一系列新的作品都在酝酿之中，一艘豪华的战舰扬帆启航。1990年KOEI推出了以中世纪大航海为背景的策略游戏——《大航海时代》，游戏不仅要考虑航海、地理、贸易、船队管理等方面的问题，还要抵御海盗们的攻击，考虑风和潮流对船只的影响。这个系列至今都有着极佳的口碑，毫无疑问这种带有RPG性质的策略游戏比单纯的战略性游戏更有人性化，故事性更强。当然，这种具有冒险元素的创意或多或少的受到当时初出茅庐的《勇者斗恶龙》和《最终幻想》的启发。但将SLG和RPG的要素完美地融合在一起，这就造就了《大航海时代》当年独树一帜的鲜明感。1993年在KOEI公司成立15周年之际，蜚声海外的经典大作《太阁立志传》系列诞生。延续《大航海时代》的制作理念，KOEI进行了一次非常成功的尝试。游戏用历史SLG结合当时很受欢迎的角色扮演要素，还带有一些养成的游戏成分。而且《太阁立志传》比之前的《大航海时代》更加细致，再加上大量的日本历史文化要素的加入，使得此游戏成为一部经典的作品。从一代至今，虽然画面和系统都发生了很大的变化，但其根本内容并无改变，让玩家扮演丰臣秀吉，并以史实的人物和事件设定，构造出一个日本战国的乱世英雄时代。

风流

1994年，随着《火炎之纹章・纹章之谜》的名利双收，其他厂商也都对火纹系列的成功之处进行借鉴。以突出个人英雄主义为题材的作品如雨后春笋般的拔地而起，KOEI也在自己的领域进行了尝试。于是在95年，《三国英杰传》诞生，在本作刚诞生的时候，KOEI只是将其视为《三国志》的一种分支旁系，用另一种更直观但小规模化的手法来突出个人英雄主义，这个系列从某种程度上和火纹系列来比较，的确有很多相同之处。1996年，KOEI继续拓展领域，它们制作了第一个格斗游戏——三国无双，虽然口碑比不上当年如日中天的《铁拳》系列，当使用历史题材作为素材的格斗游戏，这还是首创，而且这个作品为KOEI日后一部超大作系列奠定了基础，正是这部《三国无双》使得KOEI在TV GAME界占有了一席之地。时间飞逝到2000年，PS2主机发售，新世代的SLG大作《决战》作为首发软件在PS2主机登场，《决战》系列超高的游戏素质不言而喻，其新颖的操作和游戏战术让人感觉到，原来SLG游戏也能进化成这样！在战略游戏中加上了极为丰富的动作要素，绚烂的法术和优秀的兵种系统是本系列的亮点。如果说《决战》比的是操作性，那么三国志战记系列就完完全全是立体化的战棋游戏，可以视为是受到国际象棋的启发，这个游戏的精髓就是在连锁上，如果打出高连击是玩家克敌制胜的关键所在，只要体验过的玩家都会知道它的优秀之处。

无双

在家用机领域，知道KOEI的人几乎都知道两个游戏：《无双》和《三国志》，从2001年《真・三国无双》诞生以来，直到今年4月3日，无双系列推出的作品已经多达20余作。KOEI在家用机市场现在唯一拿得出手的作品也只有无双，毕竟《三国志》和《信长的野望》的受众面太狭窄。无双也是KOEI在家用机市场

第一个突破百万销量的作品，当年真·三国无双2的推出，使得KOEI的无双系列一鸣惊人，随着真·三国无双3、4和战国无双1、2的黄金时代渐渐逝去，无双系列也在近两年来走到了十字路口。何去何从，这要看KOEI如果抉择，如果只是一味的炒冷饭、吃老本，那么必然会继续损失核心玩家，使得无双成为不入流的垃圾作品，比如《魔王再临》中这种装上“天舞”后的无脑操作。KOEI是一个历史悠久的游戏公司，相信通过本文能让各位对KOEI有一个进一步的全面了解，当你阅读过后文以后，会发现，原来KOEI为日本游戏界创造过这么多的贡献，为历史游戏和SLG游戏的发展奠定了深厚的基础，无论是站在玩家的角度还是业界的角度，KOEI的这三十年都值得我们去铭记！

一骑当千，天下无双！《无双》系列

KOEI是老牌的游戏制作公司，一直以开发历史题材游戏见长。通过无双系列的开发，公司积累了雄厚的游戏制作技术和经验。以宏观的气势书写着浓郁而又久远的怀旧风情，让玩家以人物代入的身份投入到那段令人神往的历史时代。在高科技的帮助下，游戏无论是看静态截图还是在游戏中实际感受，无双系列游戏的画面都越来越华丽，人物的设定也非常符合当代玩家的审美观，建筑景物则力求反映当时的历史环境。在无双游戏里，玩家不再是单单从数据和系统上来揣测历史，而是给玩家一个生动、立体的感性空间来身临其境地体验历史的魅力。将历史人物游戏化、在游戏中将历史事件重现，此乃无双成功的一个重要原因之一。系列的成功，见证了一款原创游戏从雏鸟飞跃为雄鹰鹏程万里的蜕变。



在游戏越来越快餐化的环境下，无双系列的问世，从某种意义上满足了玩家的释放欲和占有欲，超爽快的战斗风格和丰富的要素收集是无双系列能走到今天的关键支柱。“无双”一词渐渐成了大地图作战和海量兵群的代名词，虽然辞典里不会这么定义，但在玩家的脑袋里已经足够根深蒂固。就连“猛将传”这种修订补完性质的资料篇，也能取得非常不错的销售业绩。其他各大游戏厂商在利益的面前，也纷纷效仿制作同类游戏。铸就这块金字招牌后，KOEI义不容辞地开始树立无双系列的大旗，《真·三国无双》系列和《战国无双》系列双线出击，以高品质和高人气为系列造势，在03-05年掀起了无双的最高潮，KOEI除了在盈利上取得了极大的成功，并且还告诉了世人，只有它们才能做出真正的“无双”，只有KOEI的无双才是王者。凭君莫话封侯事，一将功成万骨枯，无双的成功也只是KOEI过往阶段的成功，因利益争夺而进行的商战无时无刻不在进行着，KOEI最大的对手并不是其他厂商，而是它自己。一览众山小，高处不胜寒，站在风口浪尖也很容易迷失自我，不进则退。物竞择优，适者生存，是商场的自然规律。不得不承认KOEI拥有的这张“无双”王牌只是PS2主机上的王牌，而且已经开始渐渐褪色。论在业界的影响力、销量和人气，无双系列无疑是PS2软件中的娇娇者，但PS2的时代已经过去，功成名就的KOEI依靠这些年积



累的资本和口碑，开始向次时代主机频频出击。它的野心已经显现，它想成为左右主机战胜负的关键牌之一。蓄谋已久的计划已经在真·三国无双5发售的今天开始实施，XBOX360版真·三国无双5与PS3版同时发售，KOEI的心思可见一斑。

近年来如何来重新焕发真·三国无双的品牌青春，成为KOEI制作方面临的首要问题。反而是破尘而出的战国无双系列标新立异、独树一帜、一鸣惊人，经过升华以后，成为有口皆碑的经典作品。特别是2代再经日新月异般的关键手术后，让人感到KOEI也有革命的决心，用对战国无双系列的锐意进取精神在向自己乏善可陈的真·三国无双系列无声的开炮。其实无双系列如今给人有肠思枯竭的感觉，并不单是制作商的关系，现在的作品已经给人一种完成度很高的感觉，各方面的设定也都趋于饱和，也就是说作品起点已经很高，已经站在巨人的肩膀上，想突破、拔高也有很大的困难，系统、手感、人物等设定，几乎将PS2机能榨干，达到难以大幅超越的境界，当作品到了一定程度水准想要有卓越的提升，可能再花费好几倍的精力，也难以升华到所追求的效果。系列以后要变则会有脱胎换骨的变化，不再是形式上、模式上的表现现象，质变是关键。花开花谢，花谢花开，万物轮回，无双只待朝光重现的那天。





大江东去，浪淘尽，千古风流人物。《三国志》系列

回眸光荣公司三十年游戏发展历程，作为历史模拟游戏双璧之一的《三国志》系列无疑是在其中占有举足轻重的地位。无论是在中国、还是在日本，三国历史皆是为众人所谂熟的，这当然应该归功于罗贯中那部著名小说《三国演义》，但对于“读图时代”的年轻人来说，想必有不少人是通过《三国志》系列游戏认识这段历史的。

短短二十多年，这个系列到目前已经推出了11作。从最初的在数字的加加减减、六角形的图片作为军阵的游戏方式问鼎九州，逐鹿中原，到现在的全3D绘图、在四季交叠中感受金戈铁马、气吞万里的豪情壮志，当真是变化巨大，俨然如同一首史诗。

国人开始接触这个系列的游戏大抵是从4代开始，到7、8、9代攀至高峰，其中各代臧否不予评说，无论是游戏的画面还是音乐都在风格上有着显著的变化。而游戏的方式更是在君主制战略系统和角色扮演中不停寻找着自身的立足点。严格的来说，《三国志》游戏恐怕没有如同《信长的野望》、《太阁立志》等系列这般鲜明的游戏特色，但这种折中、这种探索、这种变化或许才是这个系列真正属于自己的东西。

如果说有什么是贯穿系列始终的存在，那首先必然提到的应该是光荣公司严谨、广博的游戏制作历史、文化底蕴了。要说严谨，小到山岳名胜、人物言行，大及政治事件、外交战争皆有史可依，有典可据。就以11代的人物列传为例，当中不仅详细记载了该人物的生卒年月、主要事迹，甚至还详细到其人在《三国演义》和陈寿的《三国志》里的区别何在，以帮助辨清小说和史实，不可不谓之匠心灼灼。要说广博，稗官野史、奇闻轶事都是游戏的容纳范围。想当年在打《三国志9》的时候，一直疑惑马云是谁，为何会出现在这代的游戏里？后来经过查询，才知道原来这是个虚构人物，曾经在民国人仕周大荒所作《反三国志》中登场，是马腾之女，马超姊妹，赵云之妻。民国时代的《反三国志》并不是一本很著名的小说，但其中的人物却能为光荣公司的《三国志》游戏所收入，这其实是一个系列游戏的器量的证明。而正是这种容百家之长的器量，使得光荣公司的《三国志》系列游戏具有如此之大的魅力。

到了10代，理应是系列游戏的成熟期，但其实这代不但不见其臻善，反而觉得有待改进的地方越来越多了。例如内政的执行系列竟然简单到以翻日历的形式来敷衍玩家；新武将的数值可以任意设定、导致游戏平衡性被破坏。至于舌战系统，虽引经据典，旁征名士名言却时常陷于前言不搭后语的窘境，令人读来好生纳闷（这个问题到11代还是没有解决）。至于10的威力加强版，虽然导入结婚、生子系统，但其中的女性角色却只有寥寥数人，而且剧情台词经常出现冲突等等。但是厥漏从另一方面来说就是这个游戏的活力所在。在这代中随着大量的新的游戏方式、中国文化元素的导入，广大玩家已经角色9代并不是不可以逾越的了，这个系列作品还是具有巨大的发展潜力的。





之后的11代，游戏方式又遵循传统转回了君主制战略系统。全3D的地图描绘方式几近于《信长的野望12：革新》，却满溢水墨画作之清雅。内政、建设、战斗都在同一张地图上完成，没有了内城的设定，这在三国志系列游戏里，不可不说是一种大胆的革新。无论是一骑武战抑或是文人舌战，3D画面的精致无不令人称道，而充斥其中的大量的标准普通话中文音效，亦令游戏增色不少。较前作游戏理念、元素之创新，本作更多显现于技术手段的变革。相形而下，系列之第十二作岂不更让人翘首以盼？

可以扮演“运筹于帷幄之中，决胜于千里之外”的君主，可以扮演“一骑当千之勇，王佐匡扶之贤”的历史人物，逐步而成这代代交叠的游戏方式也成为了三国志系列游戏自身的特色之一。发卖至今以及十一作，尚不见其枯竭之势，足现其魅力之所在，难怪皆认为是曰光荣公司的如同中流砥柱般的大作。百年悲笑，冰壶凉簟，青梅煮酒之间，让我们拭目以待系列的第十二作吧。

换而今，试问千古英雄何处？江东坐断，隆中问对，碣石观海。皆见于光荣会社之《三国志》。

金戈铁甲连环马，气吞万里如虎。

《三国志战记》系列

《三国志战记》这个游戏系列采用战略战术类型，不过不像《三国志》那样从全国宏观层面下达战略，比较接近《英杰传》系列，不同的是，这个游戏的战场表现形式更接近于国际象棋，同时强化战斗时火爆的画面表现。系列中大概1有30多种战术变化，战斗回合以天数为基础，每天一开始按照战意的高低决定敌我各部队的行动顺序。单位的配置受很多的因素决定，这包括地形、攻击阵型以及面对的敌方单位。地形决定你运动的速度，也就是在一个回合中一个单位移动的距离。不同类型的单位受地形影响的程度各异。比如，骑兵不能很快的通过森林密布的地形，而步兵在平地上就不如骑兵运动的迅速。除了影响单位移动之外，地形在防御方面也扮演重要的



角色。地形越复杂，在这个区域中的部队就越好防御。远程攻击单位可以被配置到远离敌人的地方进行攻击，而近身肉搏的步兵部队只能布置到与敌人相邻的位置才能作战。但是也有例外，后者可以在离敌人很远的位置上使用特殊的攻击方式杀伤敌方。这种特殊攻击被叫做“战法”，它与武将的各种指标直接相关。游戏中武将有武功的概念，武功即经验值，武功积累到一定程度后等级就会提升，能力值、带兵数、可使用兵种、可携带战法数都会提升，武功可以通过发动战法或者加入战法连锁获得。在战场上，如果武将从战斗中得到了足够多的经验点升级，就可以学会这些“战法”。战法是《三国志战记》系列最重要的关键词，游戏中的战斗过程完全围绕战法连锁展开，战法的最重要的用途就是实现“战法连锁”，这对于组建一支强大军队是十分重要的。军队的不断扩张主要依赖于你在战争中俘获并且投降的将军的数目。如果你打算生擒敌军将领，就只能通过使用“战法连锁”击败敌军才行。“战法连锁”这个概念可以理解为：多个不同的己方单位连续对一个敌人进行特殊攻击的组合，华丽的连锁乐趣构成了《三国志战记》系列最大的游戏魅力。

此身此骨归于天地，
不沾红尘，独自风流。

《英杰传》系列

如果你喜欢火炎之纹章，那么你一定也会喜欢KOEI的英杰传系列，这是一个讲述英雄传奇的作品，以历史事件为游戏背景，以英雄人物作为主角，带领自己的军团谱写壮丽的人生。与《三国志》不同的是，用少而精的轻量部队来取得团队作战的胜利是本作的指导思想。和火纹系列一样，每个角色都拥有自己的得意技能，甚至部分强力角色也拥有自己的独立形象和专用武器，转职这种经典设定当然也是不可或缺的。整个系列一共推出过5作，《英杰传》、《孔明传》、《信长传》、《毛利传》和《曹操传》，每作虽然变化并不是很大，但游戏画风绚丽精美，人物造型栩栩如生，对白精彩，在曹操传中甚至加入了单挑系统。游戏在每场战役之前，有很长的剧情介绍，这个介绍并不是可有可无的东西，其中文学色彩之浓厚，非其他游戏可比拟。游戏在音乐、音效等方面的表现也很突出，背景音乐非常动听，音效中的高山流水、虫鸣鸟语，让人心旷神怡。每一场战斗一开始会有一段玩家自由活动的时间，可以去跟每个人聊天、买卖物品、练级等，一切大致就绪后，就要进行战斗。战斗是采回合制，每个家臣都是可以上战场的武将，有骑兵、枪兵、武士、弓兵、忍者、军师、炮兵等十几个兵种，每种有不同的攻击范围与绝招，而且三国和战国的兵种会有很大的区别，都是具有自己的特色和传统。其中，像信长传中就会有炮兵和铳手等近代兵种，而曹操传中则有青龙、朱雀等神兽助阵，而三国的武器都是购买或者拾取，而战国的武器则是通过锻造来升级，可谓各有所长。而且三国的出阵是有人员上限限制的，而战国是可以全员出阵，而且可以随时回归本阵之内，两者也是各有千秋，这样一来，三国的团队会更注重精炼，而战国则更需要注意全部角色的等级。曹操传的素质是全系列中最高的，可以说是集系列大成之作，专用装备、丰富的职业、绚丽的法术、精彩的单挑、充满神秘感的分支

路线等等，都无不体现了英杰传系列的精髓，自古英雄是青山处处埋忠骨，何须马革裹尸还，此身此骨归于天地，不沾红尘，独自风流。



人间五十年，比诸下天如梦似幻，下天之内岂有长生不灭者？

《信长的野望》系列

说《信长的野望》系列游戏是光荣公司的招牌作品一点也不为过，作为历史模拟SLG游戏的始祖之一，这个系列伴随光荣公司自1983年诞生以来，在二十五年间断断续续推出了十二代产品。但同大名鼎鼎的《三国志》系列不同，这个系列的游戏由于受到历史文化背景等因素的限制，一直以来在国内都没有显露出大红大紫的火爆景象。但对于光荣公司的fans而言，却没有理由不熟悉这个系列。

整个游戏以日本战国时代为背景，扮演大名角色，消灭其它势力，一统地图。游戏的主人公织田信长，幼名吉法师，出生于尾张国（今爱知县西部）。因此游戏历来都是以尾张国作为初期可控制势力的。之后他在南征北战中成功控制近畿地方为主的日本政治文化核心地带，使织田氏跃升成为日本战国时代中晚期最强大的大名，但却在如日中天之际，遭部下明智光秀的反叛，死于“本能寺之变”，享年49岁。而织田家也随将星之陨落而一蹶不振，成为他人手中的傀儡。国人接触这个系列，一般是从《霸王传》开始，经历《天翔记》、《将星录》、《烈风传》、《岚世记》、《苍天录》到《天下创世》及《革新》。其中《天翔记》、《将星录》、《烈风传》都曾在近几年复刻于PSP，所以对于广大玩家而言，游戏虽老，却未必会有陌生之感。

纵观这历代《信长》，虽然凭藉着机能的提升、计算机技术的发展，在操作方式、游戏画面、背景音乐上有着日新月异的变革，但就整个系列的理念而言，却没有发生丝毫变化。收拢人才、发展内政、远交近攻、秣马厉兵……运筹帷幄之中，强虏灰飞烟灭，以历此人间五十年。当然，随着《信长的野望》系列的不断发展，可扮演的角色变得越来越多、甚至在几作中导入了流行的RTS即时游戏方式取代了回合制，但游戏的主题风格却始终秉承着历史原味、真实再现的宗旨。

11代《天下创世》第一次在PC平台上尝试了合战和内政平台的首次3D化，甚至在这一代可以利用领地编辑功能自由搬迁城、城下町的位置、建设理想中的领地。加强版中合战编辑功能则允许玩家自由设定战场地图、出阵武将、部队配置、胜利条件。12代《革新》除了全国地图3D化之外（内政、建设、合战都在同一张地图上完成，这点和《三国志12》是一样的），还导入了技术的概念（其实就是国家技能）。技术是决定战斗的胜负的关键所在，因此也成为了游戏中的重头戏。而“街道内政系统”则可以看作是11代领地编辑功能的延伸，在这个系统中，玩家可以自由建造各种庭院和盆景。如果说《信长的野望OL》从单机版同名游戏中继承过什么的话，这大概是唯一的相似物吧。令人倍感诧异的是，网络版的《信长》其实和单机版的《信长》并没有什么联系，却与《太阁立志传》感觉相当神似——当然这是题外话了。

如果说光荣公司的《太阁立志传》是一部反映日本战国时代的历史小品的话，那么《信长的野望》则可说是一部恢弘的史诗，一部沉重的时代剧。娓娓道来这“诸行无常，盛者必衰”、“下天之内岂有长生不灭者”的至理。

海的尽头，人鱼之歌。

《大航海时代》系列

传说赫拉克利斯之柱（即直布罗陀海峡）的对面沉睡着失落的亚特兰提斯文明；传说遥远的东方遍地流淌着蜜和乳……也许那是奥德修斯般的旅行，也许那是遵循着马可波罗的足迹，海的尽头，是梦想的彼岸，海的尽头，有着人鱼的歌声。在那个时代的欧洲，梦想交织着野心，化作了叶叶轻舟、片片航帆。光荣公司的《大航海时代》系列游戏正是以此为背景，铺展了4代史诗般的画卷，广为众多玩家传颂。



在知名度不高的1代的基础上，光荣公司于1994年推出了堪称神作的《大航海时代2》。或许以现在的眼光来看，这款骨灰级的游戏无论在画面、音乐还是游戏的操作方面都已经让人感觉难以接受了，但就当时而言，其所带来的巨大感动又岂是只言片语可以道清？公爵之子约翰法雷尔，红发女海盗卡特琳娜，伊斯兰商人阿兰……凡是经历过这个游戏的人们，想必都会对这些名词有着一段段属于自己的回忆。就当时来说，这个游戏的剧本和创意是极具震撼力的，大量的历史背景、地理知识、船舰武器资料……这些内容的引进将游戏代表的文化内涵提升了不止一个档次。寓教于乐这个概念再一次被提及，回想当年地理考试之前，居然就以这个游戏进行复习，不觉莞尔。也正是拜之所赐，至今对于世界不少港口的名字及地理位置耳熟能详。之后的《大航海时代外传》虽然拥有不少fans，但完全地袭用了2代的引擎，从系统到画面没有任何的变化，因此只能看做是2代的任务版。估摸每作必推“猛将传”的“暗荣”传统就是从那个时代开始逐渐形成的吧？

很奇妙的是，游戏的4代早于3代出现在国人面前，但对这一代的评价却是褒贬不一。就众多老玩家而言，《大航海时代4》无疑是难度很低，感觉不到航海艰辛、危险的游戏，加之精细的港口画面与粗糙的航海画面的落差，往往造就了相当恶劣的影响；但对于广大的新玩家而言，这一代无疑是容易上手，画面精美、人设精致的。加上这一代的大航海不再是“欧洲中心”论的倡导者，甚至有中国女主角明朝水师提督李华梅的登场，以致其在国内的人气相当高。之后的威力加强版则又增加了几个新人的主线，使得游戏更趋饱满。



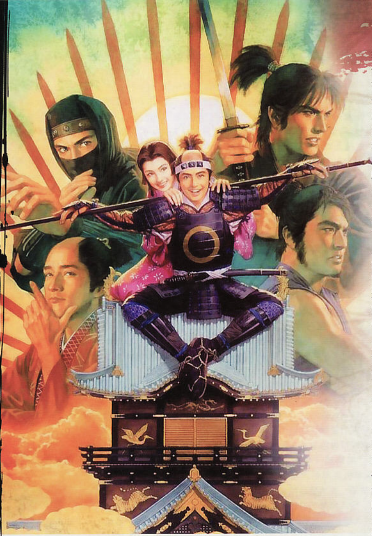
最后来谈谈3代，这一代游戏方式同2、4的人物主线截然不同，可以说是系列里的异类。但正是这款以任务系统为主线的游戏，奠定了目前《大航海时代OL》的主要游戏方式。在3代之中，语言学、历史学、考古学、生物学、宗教学……成为一个个解开任务的关键字。没有固定的剧情路线、奇特的半科学半宗教的世界观、父休子嗣的家族系统、以及大量的内陆城市的出现、各门学科丰富的知识、历史宗教遗迹等等都成为了3代的魅力所在。由于本作之中陆地危险远小于海上，导致大量玩家选择从陆地行走完成任务，故而这一作往往被戏称为“大丝路时代”，虽说如此，但却是一款不可多得的好游戏。个人认为绝不比2代、4代逊色，甚至有过之而无不及。可惜限于256色游戏画面、以及引进时间、上手并非容易等众多因素，一直都掩埋在2代和4代的阴影之下、无法翻身，想来确是可惜。

《大航海时代》发展至今，随着网络版的横行，这令人曾经万分期待的《大航海时代5》出现的几率似乎越发渺茫了。但即便如此，却也无法掩饰曾经的辉煌，那段记忆之中深刻的感动相信永远不会褪色。海天之间，一抹梦想，海的尽头，有着那人鱼的歌声。

朝露消逝如我身，世事已成梦中梦。

《太阁立志传》系列

不同于《信长的野望》和《三国志》系列，虽同是历史题材，但光荣公司的《太阁立志传》却没有再走大时代路线，而是从小处入手，以个人的生存、奋斗史为视角，展示了一个时代的变迁。作为游戏的主人公“太阁”丰臣秀吉想必熟悉战国游戏的玩家们绝对不会感觉陌生，这个曾经站在日本战国时代权力顶峰的人物，拥有着传奇般的立志经历：从一介贫民之



子，一步步攀越至织田家的家臣、长滨城城主，更在本能寺之变、贱岳之战后成为织田信长实质上接班人，进而出兵屈服西国、收降奥州，一统了日本。这个系列以战国生存、展现时代的深度为理念，创立了历史题材又一个新的游戏模式，在那个时期曾被无数同类作品相继模仿，可以算得是光荣公司里程碑式的一个系列。

其实从2代开始，这个系列已经初见雏形了。这一代在丰臣秀吉通关之后，可用的角色增加了柴田胜家、明智光秀以及新武将，并引入了人物能力数值养成的概念。3代虽然加入了虚拟人物，但在游戏的自由度方面则不及2代，从各方面来看，这一代相较前作是不成功的。但正是这种不成功，造就了4代的辉煌，乃至5代的鼎盛。

游戏到了4代，一下子可扮演的角色剧增到了600多名，只要达成必要的亲密度，收到主人公卡片，就能选择包括了战国时代各家知名的、不知名的大小角色进行游戏。不仅仅是成为武士出人头地、玩家也可以选择成为忍者或者是商人，同样可以打出结局。一时之间《太阁立志传》这个名字被玩家戏称作“战国人物立志传”。从社会的各个角度、从交战多方的各个立场出发，包括了几乎全部的著名事件，这款游戏从立体的角度构建了一个栩栩如生的战国时代。另外，卡片收集系统也是从这一代开始引入的，集卡成为游戏进程顺利与否的关键所在，而这个系统的诞生也从另一个侧面证明了自己是一款名副其实的“时间杀手”。

至于到了《太阁立志传5》，堪称是系列的顶峰之作了。发售以来得到了玩家们广泛的支持，可以说是好评不断吧。游戏系统直接继承4代的卡片收集模式，从人物卡、技能卡到风景卡、称号卡等等皆有大幅增加。较前代还出现了海贼、茶师、铁匠、医生等等新职业。个人战与合战不再像以前那样是出卡片比较大小了，而是改成以近似回合制沙盘演练的模式，其无论战略性、还是趣味性都徒增了不少。另外值得一提的是游戏的美工、音乐都显得相当出彩，趣味小游戏也选择很不错。还有就是那个官方脚本编辑器的出现。记得以前网络上曾一度出现过几个玩家自制的《太阁立志传5》的剧本，只需要下载、加载补丁就可以在原有的游戏系统上，见识玩家自编自导的一出游戏，那如同RPG般的游戏当时着实给人留下了深刻的印象。当时就为光荣公司这个创意拍案叫绝，发扬同人们的巨大力量——原来单机版的游戏还有这种玩法。对于这款个人消耗近千小时的游戏实在很难道其弊端，论至于此。

“朝露消逝如我身，世事已成梦中梦”，丰臣秀吉在弥留之际写下这首辞世诗之时，定然想不到400年后的今天会有人将他的故事制作成脍炙人口的游戏吧？只是不知道这梦中之梦何时才会有迎来续作的一天。5代发售至今已逾4年，不见光荣有何动静，不知是喜是悲，为忧为乐。

不知周之梦为胡蝶与，胡蝶之梦为周与？

《决战》系列

《决战》系列第一代作为索尼PS2主机的首发软件，曾博得一时之名。游戏以日本战国为背景，同屏数百人的战斗场景为历史题材的SLG开创了新思。至二代则转移背景到三国，虽然曾取得过不错的销量，爽快的游戏方式也让众多玩家称道，但其对历史严肃性的破坏也可算得是攀至了光荣游戏的顶峰了吧——曹操、刘备为争夺美女貂禅而不惜驰骋沙场，以命相搏，这类游戏剧本让长年光荣历史游戏的fans不知当哭当笑。但正是由于这两作的积淀，方铸就了《决战3》的辉煌。



《决战3》是光荣公司大手笔的制作，据说当初的开发经费至5亿到10亿日元之间，收入了超过130分钟的CG动画，登场武将是前作的2倍，合战数也是前作的2倍，最多可攻击500人组成的部队，这对向来以低成本、小制作见长的光荣公司而言，是相当罕见的。姑且不论最终销量是否达到了光荣的预期，但至少其在业界及广大玩家的心目中都创下了不错的口碑，以FAMI通37分的评价入选白金殿堂游戏便可见其一斑。

游戏以日本战国时代大名织田信长的一生为主线，从其少年时代争夺家督之位叙起，到“本能寺之变”前都循着正统的历史记录，而其最大的特色就是假定信长四十九岁那年并没有死在本能寺，而是在遭遇了明智光秀的叛变之后，重新组织兵力、东山再起，并且最终一统日本。游戏采用倒叙、正叙相结合的方式，以“不知周之梦为胡蝶与，胡蝶之梦为周与？”的线索始终贯彻了整个剧本。传说重瞳（即一目两眸，双瞳孔）是帝王之相，舜、项羽皆有此相，而在游戏中不仅信长，就连结局CG里光秀亦是重瞳这点可以看出，其实光荣以蝶为喻，意指信长就是另一个光秀，而光秀亦是另一个信长。这里的“蝶”讨巧地化用了浓姬的本名“归蝶”，故而以此来说，游戏中的归蝶其实不仅仅是一个登场人物，也是统一天下、成为英雄的野望的象征。也正是因为这个原因，才会将信长、归蝶和光秀的三角恋情缠绵其中。（历史上有传说，道光秀和归蝶是表兄妹，且有过婚约，所以勉强来说《决战3》里的这个设定亦算不得离谱。）游戏的一周目剧情CG主要是以信长的视角出发，而在二周目之后则可以看到归蝶和光秀的视角，如此才算得是完整的故事。就剧本而言，无论是史实部分，还是虚构部分，都掌握了相当不错的尺度，虽说多少有点8点档肥皂剧的味道（尤其是本能寺那个段子，配合置鲇龙太郎及绿川光的声音，简直一三流言情剧……），但撇开这些，就整体而言对虚构历史的把握度还是相当具有历史眼光的，在人物性格揣摩和设定上更是体现了光荣公司一贯的历史火候。

至于《决战3》的游戏画面、战斗方式、背景音乐、兵种相克、人物养成、收集要素（道具种类多达450种，还有武将、战场、特技、CG等可供收集）等基本都已至臻境，既融入了SLG的布阵作战要素，又加入了无双性质的操作要素，可以说是历史模拟游戏的又一个创新。虽然在游戏节奏衔接、以及弓箭部队、火枪部队的射击防御判定、单骑战、以及战场过多导致流程多有重复性等设定上多少还存在些问题，但总体来说，私以为其已趋于完美了，可以说《决战3》是个人最为喜欢的一款PS2游戏。

“昔者庄周梦为胡蝶，栩栩然胡蝶也，自喻适志与！不知周也。俄然觉，则蘧蘧然周也。”实则历史亦然，游戏亦然。为周则周，为蝶则蝶，是所谓一场游戏一场梦。

同宿一树之荫，同掬一川之水，莫不是先世的缘分……

《遥远时空中》系列

作为光荣公司女性向游戏新罗曼史三大系列之一的《遥远时空中》（另两个系列分别为《安琪莉可》（**アンジェリーク**）和《金色的琴弦》（**金色のコルダ**）），一直以来皆以强大的声优阵容、精美的画风人设受到众多女性玩家的追捧。

就游戏本身而言，前两作并不能算得十分出色，加上初期机种和语言的限制，以致于其在国内的名声往往还不及根据游戏改编的同名动画。但是游戏到了三代，却在风格上发生了巨大的变化。虽然同样叙述了现代女高中生穿越至古代、成为龙神的神子，在八叶的协力下封印怨灵、拯救世界的故事，但游戏的整体基调却完全改变了——如果说1、2代铺就了一幅《源氏物语》般的绘卷，从薰香、恋情到和歌、雅乐、蹴鞠……处处充溢着浓郁的平安盛世之风，那么3代就是整帙光荣式的《平家物语》，于乱世之中颠沛流离、生死别离，满目疮痍皆是人心叵测、世事难料……但也正是拜这史诗般宏大、复杂的剧本所赐，使得《遥远时空



中3》一举奠定了女性向游戏神作的地位。除本传之外，至目前尚推出了《十六夜记》、《命运的迷宫》两个加强版资料片，这对于女性向游戏而言，可以说是史无前例的。

不同于传统的女性向AVG游戏，光荣公司在《遥远时空中3》的制作中再次显现了其深厚的历史功底、文化底蕴。能把这类游戏也做成历史向的，光荣确实有着过人之处。游戏以著名的源平合战为背景，收入了源义经、武藏坊弁庆、平重盛、平敦盛、藤原湛增、 |原景时等诸多历史人物，再现了一之谷、坛浦等诸多历史战役，随着主角选择不同的支线，甚至能够看到例如屋岛射扇、腰越状，镰仓静之舞等诸多传说故事。在游戏中融入这些历史文化元素说难不难，但是要做到十来个支线剧情故事皆有不同、主角立场多有转换，且都能自圆其说、并在一定程度上符合历史史实，这份功力恐怕却只有光荣这样的游戏公司才能达到。对于AVG游戏而言，感人至深、出人意料的剧本，以及出彩的登场人物往往是决定成败的关键所在，而这点在《遥远时空中3》里有着绝好的体现。游戏以女主角反复穿越时空，改变重要的人的命运为主线，讲述了十几个人物各自的故事，或悲伤或喜欢，或背叛或信任……不同于1代众星捧月、2代我见犹怜的公主们，3代保护神子的八叶们由于各自不同的立场而变得不再那么可靠，于是女主角从不谙世事的高中生在经历了一场场战斗，一次次背叛逐渐成长为了坚强的姬武将，靠着自己的剑挽救心爱的人、开拓出了一片新的未来，这样的设定对于女性向游戏而言多少过于残酷、过于现实，但这也正是《遥远时空中3》最大的魅力所在。之后的加强版《十六夜记》加入了银（平重衡）、平知盛等两个可攻略人物，剧情方面则补完了源义经在打败平家后功高震主、遭兄长赖朝背弃，以致流亡奥州藤原氏的史实。资料片《命运的迷宫》则与主线关系不大，是另起炉灶以3代人物现代生活、以及前作剧情收集为卖点fan向作品。但由此亦可见游戏的3代取得了怎样的成功。

《遥远时空中4》于6月19日在PS2、WII上同时发售，这次将摒弃"平安风"的系列一贯设定，取材《古事记》，以日本神话时代为背景，讲述初代龙神神子的故事。这个设定的公布在fans中掀起了不少的波澜，本以为会循着前例将故事推至战国、甚至幕末时代，却不想光荣总爱出人意料。不过如此一来倒是更让人感觉期待了。

同宿一树之荫，同掬一川之水，莫不是先世的缘分。究竟是什么的约定，会出现那个叫作"丰苇原中之国"的地方呢?

无限的灵魂，无限的可能。《Zill O'll》

谈及光荣公司的RPG游戏，除了不久前WII上那款Q版的《奥普那大冒险》（Opoona）之外，几乎没有为国人所熟知的。似乎其制作RPG游戏的能力也遭到过玩家广泛的质疑，但事实上光荣公司曾经打造了堪称经典之作的角色扮演类游戏——《Zill O'll》(又名《龙士传说》或《佐罗之剑》)。这款游戏首先发售在PS上，2005年6月则在增加了一些新人物、新结局的基础上复刻于PS2，命名为《Zill O'll ~infinite~》，但至今未见有续作登场，也不知是否成为又一绝响。

《Zill O'll》是一款有别于传统意义RPG的游戏，它的自由度相当高，主要以任务系统、同伴收集为目的，游戏方式几近时下流行的网络游戏。平心而论，这是一个上手比较困难的游戏，不仅战斗、魔法、灵魂系统都比较复杂，而且初期游戏目的性不够明确，对日文的要求也偏高，致使不少玩家在玩了1、2小时之后就宣告放弃了。但事实上，一旦深入就会发现其乐趣无穷，几乎无法穷尽其所有要素，非传统RPG可比拟。

游戏以宏大的幻想大陆为背景，设定了例如人类、精灵、侏儒、龙等诸多种族、势力，迷宫、城镇也堪称多样且丰富，更有20多名不同职业、不同身份的同伴可以加入队伍共同探险，至于PS2版结局甚至多达到48种，简直不像一个RPG游戏。

虽然初入游戏创建人物有不少选择项目，但实际影响剧本选择的其实只有性别和出身地点。仔细算来，一共有六位主人公，五种身份（PS2版一周目后出现新地点：始**まりの**地）。从不同的角度观察发生于大陆上一场又一场的动荡，对人物和事件的认识多有不同，这种感觉相当有趣。既可以成为**レムオン**伯爵的义妹同王后作对，又可以变成王后密探之子，窥视发生在**ロストール**的这场政治阴谋。其中的善恶难辨、其中的世事变迁，完美地体现了光荣公司对于游戏剧本和人物性格的把握能力。

《Zill O'll》是一款理念新颖的RPG游戏，在游戏中不仅需要完成大量的自由、或特定任务，更要步步谨慎，触发特定事件开启新的历史时期。至于要达成某些同伴的结局还必须关注到同伴的好感度、完成该同伴的相关事件这点而言，多少有点新罗曼史系列游戏的味道。整个游戏从画面到音乐无不充斥着中世纪欧洲的风格，其中的断禁圣杯、圆桌骑士等关键词多少令人联想到了亚瑟王时代的不列颠——甚至巨石阵也在游戏的场景中出现，想来当是光荣公司刻意的提点吧。



其实就幻想大陆背景而言，早年光荣公司曾制作过一款SLG游戏《王国兴亡录》，由第三波汉化，当年带来的巨大感动想必玩过之人定是记忆犹新的。可是如同《Zill O'll》一样，仅只一代就不见了下文，这大抵是幻想背景缺乏宏大的历史背景支持的缘故吧。

至于光荣公司发售另一款SRPG《少年佣兵团》，从游戏方式来说，很接近《Zill O'll》，不过由于只在SS及PS上登场过，想来熟悉的人也不多。但是《百年战争：剑刃风暴》的出现，多少可以看见这一作品的影子。

无限的灵魂，无限的可能，对于光荣RPG游戏的未来而言，是不是也可以抱持同样的期待呢?

驰骋于草原上的狼，变成了世界的霸主！《苍狼与白鹿》系列

说句实话，直到落笔的前一刻都在犹豫是不是要写这个系列的游戏。虽然曾经有过与《三国志》、《信长的野望》系列并称为光荣公司"历史三部曲"



的辉煌年岁，但毕竟在1998年4代发行之后从此销声匿迹，整整十年未见新作了。本来前段时间关于《苍狼与白鹿5》的传闻在网上一时传得沸沸扬扬，不过至今没有从光荣那里得到任何确切的消息，恐怕也止于流言了。但时至今日，却仍有广大的fans翘首期盼着其续作的来临，可见这个系列的游戏在当年有着多么巨大的影响力。

游戏的题目《苍狼与白鹿》通常被认为是取自蒙古族图腾和传说。《蒙古秘史》（成书年代大约是十三世纪，作者佚名）与《史集》（波斯伊儿汗国宰相拉施特主持编纂，成书于1300~1310年间，波斯文）中均记载了蒙古人祖先的传说：在北方的一座林木茂密的，名叫额儿古涅昆的高山的山洞中，居住着一只强壮雄健的苍狼（孛儿帖赤那）。这苍狼在月光下碰到了一只美丽温顺的白鹿（豁埃马兰勒），双方一见钟情，定居于斡难河之源——不儿罕山（即今之肯特山脉）并生下一个名叫巴塔赤罕的男孩——巴塔赤罕就是全体蒙古民族的祖先。神话虽看似离奇，但从历史的角度考量，则更多地被认为是以苍狼、白鹿作为图腾的两个部族的联姻。故而《苍狼与白鹿》这个游戏题目实指的是蒙古族。而游戏正是以成吉思汗时代的欧亚大陆为背景展开的。

游戏的1代、2代和《三国志1》无论在画面还是游戏方式上都很是相似，相信早年接触FC的老玩家们对此都还有印象。《苍狼与白鹿3：元朝秘史》则开始登陆于PS平台，武士、骑兵、战象部队、以及后宫子嗣等元素的引入，使得游戏渐趋多样。这一代甚至还加入了源平对战的日本篇。

不过国人最为熟悉的应该当属《苍狼与白鹿4：成吉思汗》，这作不但在PS平台上登陆，还曾发售于PC平台。游戏风格近似《信长的野望：将星录》，游戏地图很大，加入了众多历史势力，包括狮心王理查、法王菲利普二世、萨拉丁等等，涉及了成吉思汗身前与死后两个历史剧本，游戏中有多达23种的兵种、并且引入了文化圈的概念……和同类游戏相比，《苍狼与白鹿4》可以说不但丰富，而且极具特色。

长生天的化身为苍狼（蒙古民族以"苍天"为永恒最高神，故谓"长生天"，蒙语读作"腾格里"。"成吉思汗"，其含义就是"赖长生天之力而为大汗的人"），驰骋于草原之上，成为世界的霸主。只不知那苍狼的传说，何日才能得以重现?

□文/七曜、狼王库多

System 游戏模式

●本作只有两个游戏模式：单机任务与Live联机。

●单机任务分联邦与吉翁两个阵营，各自有5关。一开始只有最初的任务可选择，完成后会依次开启后面的关卡，合计只有10关的单机模式实在是有些短。任务共分3个难度等级，难度越高敌人的攻击力与命中率越高，关卡中某些地方敌人配置也会有所不同。

●Live联机模式相对是游戏比较重头的部分，需要接续XboxLive来与其他玩家合作或对战，游戏包括的大部分MS都只能在此模式中使用。

●游戏中包含两大部分，以士兵的视角进行的徒步射击战，以及驾驶MS的机械化战斗，既有单一制的关卡，也有两种模式交替的混合制关卡，例如徒步前进到一处基地后会搭乘MS继续进行更激烈的战斗等，不过两种模式不能随意切换，在单机模式中只能按照流程进行。

System 作战任务

每个关卡都被划分为一个个小任务来逐步推进，每个小任务都要完成后才能前进到下一个任务区域，例如要求消灭本区域的所有敌人，或是启动某架MS等，如果在当前任务未完成时跑到作战区域外，系统会鸣警提示要求玩家返回作战区域并开始10秒倒计时，时限内未返回的话会强制GameOver。关卡内每个小任务都会在开始前有文字及图片标明，留意一下不难理解。

每个任务都会有一个目标地点，显示在屏幕右上角的探测器处（大圆点），目标地点即为当前任务的目的地，如要求到达某狙击地点，圆点处即为狙击点位置，乘降MS也要在指定地点才可切换，消灭敌人类的任务这个点则是敌人部队所在的核心地带。此外这个探测器是属于声控探测器，敌人在移动时会在上面显示出敌人的方位（小红点），而敌人停下来不动或是隐藏在某处埋伏，除非已经目视到，否则探测器无法察觉到敌人的存在位置，这点要格外小心。



CHECK! 武器装备的选择

“武器是战士最可靠的朋友”。游戏中各色人用和MS用装备在任何关卡中都会运用得到，单机任务中武器是固定好的，线上作战则可以自由选择，熟知每种武器的性能才能更有效地打击敌人，更安全地保护自己。

●人用装备：

机关枪：最常用的泛用武器，连射性高，无论对远近的敌人都可发挥出稳定的性能，可以边跑边射击，效果很不错。

手枪：单发威力和机枪相当，不过是单发，主要作为无子弹时的应急用。

火箭炮：携弹量极少，威力巨大，可对MS和战车类机械造成伤害，但对人时基本没有爆风效果，实际攻击范围并不大。

手雷：具备一定爆风效果，属投掷类副武器。

狙击步枪：某些关卡中的特定装备，当然是用来开镜爆头的，还有一个用处就是能打碎MS的眼部监视器。

匕首：不要小看这玩意，对敌兵有一击必杀效果，在狭小的地方很实用，当然你要靠它冲锋陷阵的话……



↑与战友及己方MS协同作战是残酷战场生存的关键。



↑驾驶仓视点的画面晃动十分有真实驾驶MS的感觉。

●MS用装备

扎古120mm机枪/吉姆100mm机枪：连射性并不高，威力较低，优点是子弹多。另外吉姆的火神炮也和这种机枪类似。

90mm机枪/盾外挂格林机关炮：连射性极强，威力很不错，可惜单机任务无法使用，经常看到的是友军老虎在用这玩意疯狂扫射……

火箭炮：各种样式的都有，威力射程都是一流的，是主力武器之一。

光束枪：射速快，威力高，不愧是一年战争时的顶级武器，不过缺点是携弹量较少。

手雷：近距离很有用，一击即能把敌人炸飞。

光束剑/热能斧等：MS的近身格斗范围很小，基本上在极近的范围内才会有些用处。

System 补给点

再勇猛的士兵缺了补给也是无法生存下去的。战场中存在两种补给点，一种是恢复体力用，一种是补给弹药用，徒步战时是医药包与弹药箱，MS用的是修理站和弹药仓，只需要站在旁边即会自动进行补充与治疗，会消耗几秒种时间（体力槽与子弹槽上面会有进度条），在补给完成前离开补给范围则无法顺利补给，要耐心等待，如果补给期间受到伤害或消耗弹药仍然会消耗原来的部分，进度条走完后会恢复至全满。

值得注意的是任何补给点都是可以多次使用的，如果在补给点附近战斗可以随时回来进行弹药和体力的补给，善于利用会让生存率提高很多。不过在高难度下敌人的攻击力都提高不少，被敌人围攻时很容易被乱枪秒杀，所以不要过于依赖补给点，稳扎稳打才能避免无谓的损失。

补给点的位置会在主画面上特别标明出来，联邦军是蓝色标记，吉翁是红色，在相当远的范围内都可以清楚地看到。

System 乘降MS

在游戏任务中有时会远远地看到一架半跪在地上无人驾驶的MS，靠近后一般都会有提示要求登上这架MS继续后面更艰巨的任务。在扫光拦路的敌兵走到MS脚下后，很多人都反映不知怎么才能进入驾驶仓，围着机器绕了半天也不明所以的大有人在，其实并不像原作中一样需要升降机之类才能上去，只要在机体前面按十字键的“下”就可以自动切换为MS驾驶模式了，和徒步战一样还可以按“上”键切换驾驶仓或第三人称视点，当然相信大部分人都会选择：临场感强的前者。至于某些需要从MS降下来的场合，则必须要在探测器上标注的指定地点才能切换，不能自由乘降MS



战斗确实是单机模式中的遗憾。需要注意的是驾驶MS时的攻击力仍然是不分敌我的，小心不要误伤友军的MS和步兵单位。另外在线上模式中，乘降MS的时间是根据机体性能决定的。

MOBILE SUIT GUNDAM OPERATION:TROY

ガンダム オペレーショントロイ

《机动战士高达 特洛伊行动》这款游戏在很早以前就已公布，普通士兵的视点和第一人称的真实战场气氛受到了无数高达迷的关注。在不断地延期与期待中，我们终于在今年6月末拿到了这款Xbox360平台的第一款高达游戏作品，虽然在画面和声光等表现上与前期公布的有所差距，但结合厚重机械驾驶与当今火热的FPS类玩法的本作依然值得来仔细品味一番。 □文/翅膀

XBOX 360 X360	本刊译名：机动战士高达 特洛伊行动		2008年6月26日	
	动作射击	NBGI	7140日元	日版
	DVD-ROM	1-10人	68K	15岁以上

战斗吧！勇敢顽强的士兵们！！

System 徒步战·人VS人

单机任务中有一半以上的流程都是徒步进行的枪战FPS关卡，实际游戏与其他FPS类游戏没有太大区别，只不过可以在传统的第一人称和背后视点的第三人称（类似生化危机4）之间切换，两种视点操作是相同的并没有什么差别。因为是FPS，因此没有传统高达游戏中的锁定键，需要手动瞄准，不过准星放在敌人身上时准星会变为红色，由此判断是否攻击有效，也算是一种变相的辅助锁定吧。当准星放到我方同伴身上时则会出现白色的提示，因为游戏中的枪弹是不分敌我的，所以注意不要误伤友军，从背后打中某位老兄通常都是一击死的。



实战交火中注意利用建筑物隐蔽，尽量避免在空旷地带与敌人对峙，敌人的枪法可不赖，按下左遥杆的下蹲也经常会用到，玩惯FPS的玩家都已经是常识了。攻击时优先射击敌人头部，即使是威力最弱的手枪也能一击必杀，由于本作存在红点辅助瞄准，因此距离较远时可以把准星放在敌人上方然后慢慢往下移，准星变红即可瞄准到头部，考虑到后坐力的话，可以再稍往下一点。

System 徒步战·人VS机动战士

用活生生的人来对抗强大的机动战士（MS），算是游戏中比较有特色的部分，这种场合虽然不多，但都能给玩家相当震撼的感觉。在某些关卡中徒步战斗时，会从手柄和画面中感觉到地面不停地震动，这就说明附近有MS在活动，这时就要小心了。对于身体高达18米以上的MS，人类显然是十分渺小的，通常这些MS都是非必要解决的敌人，但能成功予以击破的话，会得到非常高的奖励分数，而且那种成就感是不言而喻的。

对于有着坚固装甲的MS，人类的普通枪械类武器是完全无效的，只有火箭炮才能对MS造成伤害，一般情况下一架扎古或是吉姆这样的MS需要3-4发炮弹即可击毁，战车类1-2发即可。MS头部的主监视器（即眼部）是比较薄弱的部位，一发炮弹就能将其打瞎（探测器无法使用），而攻击MS的关节处及背后的推进器等部位也都会有相应的伤害加成。攻击MS时要小心不要被枪弹打到或是被MS踩到，不然的话连死都不会有任何痛苦的。



↑和ms相比人类就如蝼蚁一般渺小。

System MS战·机动战士VS人

以大欺小虽然不是什么光彩的事情，但这款游戏告诉我们，蚂蚁也是可以填死大象的！在联邦篇的第二关就有驾驶MS扫荡敌兵的任务，MS虽然火力强横，但因为体积巨大使得受弹面积也同样巨大，尤其是在地形狭窄的区域，以扎古和吉姆这种机动力来说很难闪避



大批敌兵的火箭炮射击，被打中要掉不少血，不注意的话很快会被群殴致死。所以以一架MS来对抗多名敌兵的场合，适当回避是很有必要的。

本作在设定上有个很奇怪的地方：炮弹基本不具备爆风效果。即使你看到了一发炮弹在敌人身边四散爆炸，那位近在咫尺的仁兄也不会有丝毫反应，必须要炮弹直接命中才会将其炸飞（效果很夸张）。MS的枪弹也同样如此。虽然对于人来说扎古的机枪弹和坦克炮弹没什么两样，但打到身边就是一点事都没有……所以最好还是瞄准点打，或者干脆直接上去踩死他鸟的……

System MS战·机动战士VS机动战士

最重头的来了，也可说是本作设计得最出色的部分。驾驶MS时强烈建议使用第一人称的驾驶仓模式，相当有真



实感，玩过DC版0079的朋友应该比较熟悉。按住RB键可以加速跑，会消耗S喷射槽，LB键的跳跃可以在SP槽减完之前低空飞行一段距离，跨越某些地形比较有用，也可以用来接近敌人。

MS战主要运用射击战，格斗一般只做防身用。MS对比人来说耐久要高得多，根据敌人数量与距离不同要合理运用各种性能不同的武器尤为重要，不过还是要避免出现一对多的局面。高难度下敌人的AI很高，一旦发现敌MS有包抄的迹象就要立刻跳跃离开夹击范围，面对大魔这样的高机动MS更是要优先集中击破，射击时不要停在一个地方要配合移动和跳跃来边打边闪。有盾的MS可以用Y键拉盾防御，不过打到盾上还是会掉血且几次后盾会坏掉，所以还是回避为上。

System Live·联机协力对战

Live部分是本作相当重要的内容，游戏中大部分MS都要在这个模式中才能选择使用，比如陆战高达，老虎大魔等强力机体，这些在单机模式中只见NPC和敌人用过的机体都需要在线上解锁成就后才能使用。线上模式分为占领战，突击战和生存战三种游戏模式，与掉机不同的是可以自由选择使用的武器和搭乘的MS，以及MS使用的装备。前两种模式为玩家分为联邦和吉翁两派来进行协力对战，一场战斗最多可容纳10人。而第三种模式则是不分敌我的乱斗，以生存到最后的人为胜者。



在线上模式中，游戏基本系统操作和单机没什么不同，只是很多原本的限制都得到了解除，游戏内容也得到大幅增强，在此模式中才能体验到本作全部的游戏乐趣，尤其是能体验到更多更先进的MS的操作乐趣，有条件的玩家绝对不容错过。

CHECK! 对于本作的一点感言

之前对这款游戏是相当期待的，直到花了不到5小时穿了两遍后，发现确实是被小小地雷了一把。除去画面和关卡等直观问题外，游戏本身也存在着种种遗憾。如果用一句话来概括，那就是“一个三流导演制作出的一个一流题材”。人类士兵与高大的机动战士混合作战是个非常优秀的创意，但这种真实的战争感觉并没有在游戏中得到很好的体现。徒步战的FPS水准对比其他知名FPS作品相去甚远，敌人的行动模式有些单一，几乎都是清一色蹲在原地向玩家射击，偶尔会跑几步换个地方，也许这是为了照顾不擅长FPS的玩家所做的让步吧。MS战斗制作得倒是很不错，机体厚重感和机体对抗表现得比较到位，尤其是座仓驾驶视角十分有临场感，子弹打在装甲上的音效和机体损坏后的漏电效果相当逼真，弹道的轨迹和MS脚踏实地的感觉也真真实实的有模拟驾驶的气氛。也许是NBGI做机器人游戏远比FPS有经验得多，以前积累的优秀开发经验在本作中表露无遗，而传统的FPS开发理念明显欠缺很多，甚至有相隔一个世代的感觉，如果能在“人与MS”的表现上更出色一些游戏会好玩得多，以后有续作的话期待能在这方面有所改进。另外，受网络条件等客观因素限制，大多数玩家无法体验到完整的游戏内容实在是很遗憾的事。



还有一个细节就是，ms的行动建模设计明显和人是一样的，这点上明显诚意不足。



↑魔蟹这样的强力MS只有在线上模式才有的用。

轻松快速简捷信长新作

令人欣喜的创新佳作

游戏方式

本作虽然是战略模拟类型游戏，但却与一般战略模拟游戏完全不同，游戏系统异常简单轻快，玩家不再需要拿出很多时间思考。我军与敌人遭遇时，按照兵种相克、部队士兵数决定胜负，胜利一方占领敌人的领地；如果敌人领地上没有部队时，我军的士兵数只要高于敌人领地的地点防御值，即可占领敌人领地；将敌人全部城池占领，敌人势力被灭亡，判定我方胜利。



武将特技

武将的特技分为两大类，一类是固有特技，一类是普通特技。固有特技没有发动成功几率，比如说服部半藏的开城；普通特技则有一定的发动几率，织田信长的三段射、羽柴秀吉的一夜城。提升武将等级后，虽然武将的率兵力不能提升，但却可以提升特技的发动几率。因此玩家在挑战那些高难度关卡时，最好先去其他关卡锻炼一下出战武将，提高战斗中特技的发动几率。

评定

战役每进行六回合均有一次评定，评定时玩家可以选择战力增强、城增强和同盟指令。战力增强是使用道具同时消费金钱提升武将带兵上限，武将带兵数越高战斗越有利；城增强为消费金钱提升城市的防御值，城市防御值越高，要求占领部队的带兵数越高，上限为9；同盟在对战剧和统一剧本中可以使用，可跟敌人结成暂时的友好关系。

知行值

表示该武将的俸禄，每名武将头像右上角的数字就是该武将的知行值。在后期的一些战斗中都有规定的知行值，玩家派遣出战武将的累计知行值必须小于等于规定的知行值。一般强悍武将的知行值相对较高。



战力上限

武将头像左下的数字表示该武将的战力，也就是该武将的率兵力，评定使用道具后可以提升该武将的战力。武将提升等级后，战力的上限得到提升，但这种提升并非是永久提升，而是提高了评定提升战力的上限。由于在游戏后期，统一模式或者是联机模式下，战役的规定回合数较长，可以进行多次评定，因此玩家更要好好培养武将，以应对比较艰苦的战斗。

CHECK UP!

系统其他部分内容

卡片

随武将等级的提升，大部分武将都会得到一张卡片。如果派遣已获得卡片的武将出战，在这次战斗中可以使用一次卡片。通过卡片与武将兵种的配合，可以衍生出各种各样的战法，玩家可以通过不断战斗提升自己的战略水平。

石高

战斗每个地点右下都有一个数字，这个数字就是该地点的石高，也就是该地点的税收。在城市中这个数字既表示了该城市的防御值，也表示这一城市的石高。在游戏中要求达到一定石高的战役，其实就是要求玩家占领一定地点。

兵种相克

本作的士兵分类简单，分为骑兵、足轻、铁炮三种，三种士兵间的相克关系为：骑兵克足轻、足轻克铁炮、铁炮克骑兵。被相克兵种攻击时，会受到沉重打击，失去大量士兵。

声望值

取得战斗胜利后，玩家会获得声望值。声望值等于其他游戏中的货币，可以用来购买武将。可购买的武将分为三类，第一类非常便宜，每购买一位只需要2点声望值；第二类价格适中，购买一位新武将需要15点声望值；第三类价格较高，每位武将都要50声望值，但购买的武将能力较强。玩家想要购买到全部武将必须下一番苦工，至少要准备出上千小时的时间。建议玩家先购买最昂贵的武将，然后再慢慢购买便宜武将。



城市防御

在每个城市右下的数字表示该城市的防御值，当我方队员站在己方城市时，总防御力为武将士兵数加城市防御值，比如羽柴秀吉在一个防御2的城市时，总防御力为7。如果敌人想占领这个城市，必须派遣武将带7以上的士兵发动攻击，当然发动特技除外。各座城市的防御值可以通过六回合一次的内政工作进行强化，城防值最高为9。非城市地点虽然不能为全部部队增添防御，但却根据地点特点，会为各种兵种提供特技加成。



庆祝信长野望系列二十周年

头脑战!!

国盗り頭脳バトル 信長の野望

本作是一款将战略要素与益智游戏完美结合的作品，虽然游戏的战略性极强，但每次通关都不会占用玩家多少时间。玩家可以扮演四位大名完成剧情模式，在自由战斗模式下可以从八位大名中选择其一。 □文/雪飞

NINTENDO DS NDS	本刊译名：窃国头脑大战 信长的野望		2008年6月26日	
	战略模拟	光荣	5400日元	日版
	卡带	1人	32Mb	全年龄

四大英雄剧本各有特色

挑战全S级评价任重道远!!

序章 野望の始まり

胜利条件：占领吉良滨城 规定回合：10回合

作战要点：由于是第一次战斗，非常简单即可达成S级评价，只要让信长大人一路前进向敌城发动攻击即可。

第1章 海津の战い

胜利条件：占领松叶城 规定回合：22回合

作战要点：开战后不要攻击旁边的清洲城，直接向下前进消灭坂井大膳后占领松叶城即可。

第2章 清洲城を夺还

胜利条件：击败织田信友军 规定回合：16回合

作战要点：开战后先把城内的柴田胜家派遣出阵，不要急于攻击清洲城，而是先去占领周围的敌城，六回合评定为织田信长提升兵力后，再一举击破清洲城。

第3章 战国の兄弟

胜利条件：击败织田信胜军 规定回合：25回合

作战要点：又是很简单的一战，让信长一直向敌城前进，路上可以无伤击破柴田胜家和林秀贞，最后消灭信胜。

第4章 尾张统一

胜利条件：击败织田信贤军 规定回合：23回合

作战要点：先让信长消灭周围的敌人，然后返回清洲城，六回合提升兵力后再攻击岩仓城。森可成和援军织田信清派不上用处，完全没必要移动。

第5章 桶狭间の战い

胜利条件：击败今川义元军

规定回合：46回合 知行总计：12

作战要点：本战开始可以自行编辑军团，比较保守的军团编辑方法是铁炮、骑兵、足轻三种士兵都有，并且保证每种士兵的总数在5以上。另外由于明智光秀并不会背叛，因此不必将这位人才弃之不用。开战让信长直接前进，其他部队紧随其后。让一到两支较强部队在大高城附近与敌人对峙，派遣其他部队占领大高城，在敌人兵力不足时一举占领敌城。

第6章 美浓攻め

胜利条件：击败斋藤龙兴军

规定回合：47回合 知行总计：15

作战要点：建议在编辑军团时派遣一支铁炮部队出战，开战后让信长率领全部铁炮部队为一路，其他军团为一路分别占领犬山城和稻叶山城，恢复兵力后全军突击，占领敌人最后一座城池。

第7章 上洛の时

胜利条件：击败六角义贤，占领京 规定回合：34回合

作战要点：开战前不能自行编辑军团。浅井军为我方盟友，朝仓军会按兵不动。消灭六角军后，让全部骑兵统一行动，连续向敌人40单位的足轻僧兵集团发动猛攻，为了加快速度可让铁炮、足轻队也向其发动攻击。

第8章 朝仓と浅井

胜利条件：占领京、占领金崎城、占领5座以上城池

规定回合：46回合 知行总计：18回合

作战要点：先集中全部兵力消灭僧兵集团，然后让信长率领铁炮大队消灭三好家，其他部队则四处占地。我军占领金崎城浅井军反叛，本章自动结束。

番外篇 姊川の战い

胜利条件：击败朝仓军，击败浅井军

规定回合：46回合 知行总计：15

作战要点：德川军为我方援军，但不能过于依赖他。开战后集中全军力量先消灭距离我军较近的浅井军，然后再收拾朝仓军。

第9章 信长包围网

胜利条件：击败三好政康、石高60万石以上。

规定回合：46回合 知行总计：18

作战要点：集中兵力攻击本愿寺的和尚们，开战前最好使用信长的卡片。然后把攻击三好家的任务交给信长大人的铁炮军团，其他军团则负责防御和占地，并给予盟友德川家一定的帮助。

第10章 迫る风林火山

胜利条件：石高60万石以上

规定回合：46 知行总计：20

作战要点：我方盟友德川家康在第一回合就会被武田家消灭，完全不能给予我军任何帮助。先消灭周围较弱的朝仓家和浅井家，然后让信长带领铁跑部队四处杀人，其他部队找一座防御较高的城死守。几回合后武田信玄归天，武田铁骑们全部陷入混乱，上杉家会向下逼近。我军继续坚持信长铁炮军横行的政策，运气好的话还能偷袭上杉家本城直接达成胜利条件。

特别篇 虎は死なず

胜利条件：击败武田信玄军

规定回合：46回合 知行总计：18

作战要点：德川家康很不争气，又是在第一回合被灭。而我军也可以在前两回合灭掉浅井家和松永家。之后的战斗方法与前一战基本相同，继续是信长铁炮大军四处掠夺，其他士兵死守高防御城池。武田信玄会向信长一样四处侵略占地，但不久便会因为战争的消耗兵力大幅下降并停止行动，此时我军不必理睬他，一面死守一面侵攻，最好能将上杉家顺手灭掉。通过几次士兵强化，我军实力大幅增加，此时再开始合力歼灭武田军。

第11章 包围网破坏

胜利条件：石高50万以上、消灭朝仓家、消灭浅井家

规定回合：47回合 知行总计：18

作战要点：这次德川盟友起了很关键的作用，不但攻击性强，还会即时为我军守卫城池。建议先不要理睬朝仓军和浅井军，而是先歼灭本愿寺军，以免配合朝仓浅井联军从后方发动偷袭。

第12章 长筱の战い

胜利条件：石高55万石以上，歼灭武田胜赖军

规定回合：47回合 知行总计：20

作战要点：德川家康军又会在第一回合被灭掉，完全要依靠自己的力量战斗。上杉军虽然与武田军并非盟友，但却会向我军发动猛烈的攻击。建议开战后我军主力尽量躲避上杉军主力，集中力量消灭武田军。骑兵派遣柴田胜家一人、足轻派遣羽柴秀吉和明智光秀两人，剩下的都派铁炮出战，这样骑兵、足轻和铁炮基本上都能独挡一面。让足轻部队守卫城池，骑兵游击，信长则负责消灭武田军主力。

第13章 越后の龙

胜利条件：石高60万石以上、消灭杂贺孙市军、占领七尾城、占领信贵山城

规定回合：46回合 知行总计：22

作战要点：虽然我军最初石高就有38万石，但却很难守住，因此还是先集中兵力消灭松永久秀或杂贺孙市军。由于势力众多，地图上大量军队行动，甚至会使人分不清哪个是盟友哪个是敌人。本战一定要注意配合，让德川家康军发挥出自己的作用。信长的铁炮大部队还是负责四处占地，消灭敌人主力。其他的部队负责守城，并消灭周围小股的敌军。

最终章天下布武

胜利条件：消灭武田胜赖、消灭上杉景胜、消灭毛利辉元、石高100万石以上

规定回合：47回合 知行总计：22

作战要点：必须消灭的敌人有三个，但我军的盟友却只有一个，因此应先向距离我军最近武田胜赖下手。消灭了武田家后顺路将北条家消灭，以免我军离开后占领我方城池。在攻击上杉家前还可顺便消灭伊达政宗，毛利家进军东方比较辛苦，一般会在25回合左右才能东进。在毛利家东进前我方一定要快速消灭武田和上杉两个势力。军团编辑时，尽量选择带兵多的武将，在战斗时最多按兵种分三队，每队最好都在10以上，负责消灭敌人主力的队伍更要保证充足的士兵数。

特别篇 英雄集结

胜利条件：占领12座城池

规定回合：65回合 知行总计：25

作战要点：很难的一场战斗，想拿到S级评价更是需要很好的运气。军团编辑时要注意三种士兵的数量均衡以及各角色的特技。最初不要急于扩张，派遣一支队伍守卫城池，另外两支队伍四处寻找机会。看到敌人的武将士兵数不足，但又不能回城时，千万不要把其击毙，而应该让他在原地长时间休养，以免攻击其主城时会出现过多的武将。而且在挑战本战之前，最好先去锻炼一下本战出战角色，提升一下他们的特技成功率。

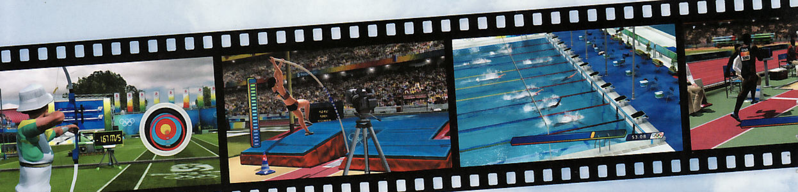
简单耐玩的信长野望

说到信长野望系列，大部分玩家联想到的都是烦琐的内政指令，令人眼花缭乱的城池和无穷无尽的游戏时间，而光荣这次却让所有玩家吃了一惊！

刚开始进行本作游戏时，觉得非常简单很容易上手，没有什么战略性。但游戏一段时间后发现本作并不像想象中那么简单，而且是一款战略性十足的作品。虽然没有大规模的战斗，战斗更是极为简单，玩家跟本不需要像玩其他战略游戏那样费劲思考，但却是一款即简单又耐玩的作品。

六回合进行一次的评定是本作的重要一环，玩家可以通过评定提升武将的带兵数、提升城池的防御力，还可以与敌国进行同盟。武将提升等级后可以提升带兵上限，但并非永久提升。战斗胜利和占领敌人的领地根据敌我双方士兵数，而这样简单的判定，大大方便了玩家的游戏，遇到什么样的敌人该躲，遇到什么样的敌人该冲上去战斗，什么样的城可以攻克，什么样的城暂时不能占领，玩家一目了然。

武将的特技为各位武将增添了个性，正确使用武将的卡片则可大大降低战斗的难度。武将的能力与武将的知行值成正比，玩家可以根据自己的喜好组建一支专属于自己的军队。虽然武将卡片可以降低战斗难度，但却在一次战斗只能使用一次，玩家必须节约在关键时刻使用。



北京2008奥运会，点亮激情，燃烧梦想！

北京奥运会马上就要开幕了！在写这篇文章的时候还有不到一个月的时间。如今在游戏中提前体验到这个令人激动的时刻，那种喜悦感和兴奋感当然很难用言语表达，真心祝福中国的体育健儿们能够再创佳绩！ □文/小沛

XBOX 360 X360	本刊译名：北京2008奥运会		2008年7月8日	
	体育竞技	SEGA	49.99美元	美版
	DVD-ROM	1-4人	1MB	全年龄

世嘉在推出了《马里奥&索尼克 北京奥运会》之后，这次终于也为PS3和360带来了一款北京奥运会游戏。相比之下，本作明显制作更为精良，尽管操作方法受手柄限制而缺乏变化，但已经在各个方面做了最大的努力。不过本作操作感方面的缺点依然非常明显，主要体现在径赛的短跑项目当中。连续按键的速度要求实在太高了，跑100米时还能勉强应付，而200米和400米干脆不可能坚持到最后。除此之外，倒也没有什么太大的问题。本作收录的运动项目比之前的作品要丰富很多，画面也比较精良，特别是在奥运会之前一个月发售，也颇有纪念意义。



←投掷项目非常考验玩家把握时机的能力。

径赛 TRACK

径赛内容共包括100米、200米、400米短跑，800米、1500米中长跑，以及110米栏和100米栏。其中前五项男女都可以参加，110米栏只有男子参赛，100米为女子参赛。这七项比赛当中，可以分为三种操作方式，以下就是各自的游戏方法。

● 110、100米栏



110、100米栏的起跑和100米短跑相同，都需要玩家控制好时机。之后的加速跑都是交替快速按A、B键，只不过不需要按那么快。按LT或RT是起跳，同时需要把握好起跳的时机，通常来说，在距离跨栏大约两个身位的时候就需要起跳了，但这可能也因人而异，大家自己在练习的时候慢慢掌握吧。这两个比赛项目的操作比较别扭，一边要快速按键，一边要注意起跳，不加练习的话，往往会让人手忙脚乱。

● 100、200、400米短跑

这三项的操作方式完全一样，是径赛项目中最难的。起跑方式是按住LT或RT来积攒起跑的体力槽，当体力槽积满的时候，选手就会起跑。这里推荐大家不要按得太重，只需要轻轻触键，就可以在发令枪响时正好起跑。起跑之后的加速需要交替快速按A、B键，这里需要玩家非常快速地按，否则加速根本不明显。

● 800米、1500米中长跑

起跑不用玩家控制，然后的跑步也是需要玩家交替按A、B键，玩家需要注意屏幕左上角的体力槽，当快速按键的时候，选手会加速跑，但心形的标志会不断下降，此时就需要稍微放松按键速度，以恢复体力。用左摇杆可以控制选手换道，抓住时机来挡在对手身前是非常重要的。不知道为什么，这个游戏似乎毫无难度可言，就是在考验大家的耐心。

田赛 FIELD

田赛的项目包括跳高、撑杆跳、跳远、三级跳、铅球、铁饼、链球和标枪这八项。先不说这些比赛项目和径赛有什么不同，就操作来看，起码没有原来那么累了。

POINT 01 跳高

跳高这个项目考验的是玩家的节奏感，因为我们这次在测试的时候仅选用了中国队员，所以不了解是否个人能力会影响到比赛结果。跳高的起跑是自动的，接下来玩家需要按照选手的步伐节奏，并依据场地上的图案提示，按下A或B键，在最后起跳的时候按LT或RT即可。这个项目看似非常简单，其实需要玩家掌握游戏中这种不规律的节奏。前面的三步起跑基本为匀速，而后面的一步和最后的起跳则速度逐渐加快，特别是最后的一跳，几乎是跑完那一步之后就要马上按才行，其成绩就是看玩家输入的时机。



←找准时机，打破记录并不算困难。

POINT 02 撑杆跳

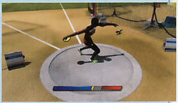
撑杆跳的起跑部分是最难的，因为你要在有限的短暂时间内尽量达到速度的最大值。加速跑的方式依然是连续交替敲打A、B键，左侧的竖条代表的就是你的速度，想要在起跳之前达到速度最大值的话，其难度不亚于100米短跑的加速状态。起跳的时机也需要玩家特别注意，尽管画面上会有提示，但提示并不是最佳的时机，提示会延续一小段时间，也就是说，在这段时间起跳都是可以的，建议大家取个中间值。如果太早的话可能会触杆，而太晚的话则可能直接导致起跳失败。差点忘了说，撑杆跳的起跳还是按LT或者RT键，这些项目的操作都是大同小异。

POINT 03 跳远、三级跳

跳远和三级跳的操作方式差不多，起跑不用大家自己掌握，之后的加速则依然是交替按A、B键的老方法。在跳远这个项目中，在接近起跳板的时候，玩家要适时按下LT或RT键，这里千万注意控制起跳的时机，否则非常容易犯规。起跳的时候要按住按键，因为画面右下角会有起跳角度的提示，当指针到达45度的时候再放开LT或RT即可以完成全部动作。而在三级跳这个项目中，多出来的不过就是之前多跳的那两下，方法就是按照节奏连续按LT或RT键。最后的一跳当然也要注意角度问题，越接近45度越好，但即便是90度也不会向上跳的。

POINT 04 铅球、铁饼、链球、标枪

田赛中的这四项投掷项目的操作大同小异，基本上都是先加速蓄力，然后掌握时机投掷出手。其中，铅球、铁饼、链球的蓄力都是转动左或右摇杆来实现，最后的出手都是按LT或RT键。这三项的共同点是，最后出手时都要稍微按住按键一段时间，以调整投掷角度，这部分是最难把握的，按键的时间不要太长，因为投掷的大方向是自动运行的，玩家必须在大方向未偏离之前松手才行，实在是非常考验玩家的反应速度。标枪比较特殊，加速跑和短跑方法一样，但透支标枪的方法则是先向右拉摇杆，然后再猛地向左推动完成投掷，算是四个项目中操作最简单的，因为它对于时机的要求不是那么高。



↑能不能按照准确方向投掷铁饼，这是游戏的最大难点。

STORY 地狱男爵的故事

《地狱男爵》的故事背景设定在第二次世界大战的时候，纳粹们企图利用魔法召唤撒旦之子加入自己的阵营，以挽救即将覆灭的命运。就在他们召唤出那个充满邪恶力量的婴儿时，同盟国军队赶来将仪式驱散。然而地狱男孩已经被召唤成功，他就只能留在人间了。善良的教授布鲁姆收养了这个相貌怪异、令人生厌的孩子，他和他的两个朋友：聪明的鱼人亚伯、漂亮的会喷火的女孩儿利兹共同在教授的引导下为美国政府和同盟国的利益服务，完成一次次战斗任务。凭借自己巨大的超能力，他总能轻而易举地粉碎纳粹分子每一次对正义的挑衅。然而随着他不断长大，身体内部来自于魔鬼撒旦的邪恶天性也似乎一天天地复苏，他心底狰狞、残忍、嗜血、野蛮的天性越来越强大，并无可避免地陷入矛盾，一边是自己骨子里的天性在蠢蠢欲动，一边是犹如再生父母般的教授，爱他的利兹、和他并肩作战的亚伯。地狱男爵注定要在正义和邪恶之间做出一个选择……



“地狱男爵（HELLBOY）”可以说是反传统美式漫画英雄的典型代表了，可怕的外表、黑暗的身世以及纠结的内心都是其特色。之前的电影版第一作上映后获得了不少好评，这次的游戏剧情则与电影无关，是纯原创的。 □文/北斗

来自地狱深渊的恶魔之子，为了守护人类与同类展开死战！

POINT 1 战斗技巧

除了最基本的拳头轻重攻击之外，游戏中还有许多其他的战斗技巧。玩家收集到的紫水晶（即灵魂碎片“Spirit Shards”）越多，可以使用的连续技也就会越来越多。

除了肉搏战之外，主角也可以按L1键掏出手枪进行射击，手枪有子弹限制，屏幕右上角会显示剩余的子弹数量，游戏的流程中可以捡到一些弹药进行补充。另外，在地上也可以捡到各种各样的武器，例如石块、木棍、狼牙棒等等，按○键就能将其捡起来发动攻击，拿到武器后按□键挥动武器，按○键还可以把武器投掷出去。



POINT 2 狂怒系统

在屏幕左上角主角的状态槽下面还有一个花纹状的图案，这个就是地狱男爵的狂怒槽了。在游戏中，当我们成功消灭敌人后，这个槽就会不断增长，也就是变成红色。当这个槽涨满之后，就可以按下○键+△键，此时主角就会发动变身，进入狂怒状态。该状态下的主角浑身都会被地狱火焰所包围，进入几乎无敌的状态，所有的攻击都带有火焰属性，攻击力和防御力在短时间内大幅提升，视觉效果也是相当的赏心悦目。不过一旦发动变身后，这条狂怒槽就会逐渐被消耗掉，当全部消耗完之后变身就会终止。由于变身槽的积攒并不容易，所以变身主要用在敌人非常众多或是BOSS战这类场合才能收到奇效。

POINT 3 可装备道具与武器

屏幕左下方还有一个装备槽，按方向键的左右键就可以切换武器，按方向的下键可以选择是否装备上该武器，再按○键就可以使用了。可以捡到和装备的武器除了手雷这种大范围杀伤性武器之外，还包括不少特殊道具。例如“德鲁伊的护身符（Druid Amulet）”，可以让封锁住棺材的绿色藤蔓枯萎掉，抬起棺材盖取得里面的道具。这些特殊装备类似各种属性的魔法，例如上面所述的“德鲁伊的护身符”就是土系魔法，有的是需要消耗魔法槽的，就是主角绿色体力槽下面紫色的那一条。

POINT 4 游戏基本操作

按键	作用
摇杆	控制人物移动，轻推可步行
START键	菜单
SELECT键	任务提示
□键	轻攻击
△键	重攻击
○键	投技、终结技、使用装备中的武器
×键	跳跃，在空中时不可攻击
L键	使用枪支射击
R键	按住可锁定视角
方向键左右	切换武器和道具
方向键下	装备武器与否
方向键上	查看可装备武器的资料

CHECK UP! 游戏初期流程攻略

第一关：墓地（GRAVEYARD）



剧情完毕后，来到房前按□键踹开门，再按○键撬棺材就会发生剧情，主角会遭到大个怪物的攻击，之后就正式开始游戏了。干掉房间里的杂鱼后走出房间，又是一段剧情，之后可以按L1键用枪射击敌人，注意手枪是有子弹数量限制的，用完了就需要再捡才能补充。

下一个场景需要抓住一个敌人往篱笆上扔才能将篱笆烧掉打开通路，接下来的场景中有不少杂鱼会出现，先将它们全部干掉，再在院子里多转转，可以收集到不少好东西，顺便练习一下如何切换和装备物品。然后打碎前面的墙后进去即可。

此处遇到的棺材被绿色的藤蔓封锁住了打不开，需要土系魔法才行，先别管，继续前进。将守门的几个小妖干掉，这里开始会给出评价。干掉院子里的敌人，右上方的门需要密码，对话后门上的亡灵会让你去找看门人，进入里院，干掉所有敌人后进门与看门人说话，他让你去找到他的妻子和孩子。对话完毕后打开屋里的棺材，得到“德鲁伊的护身符（Druid Amulet）”，装备上它之后就可以发动土系魔法，打开那些被藤蔓锁住的棺材了。大部分的棺材里都是紫色水晶，回到院子中，打开棺材，看门人就会告诉你密码是“Doom”，与需要密码的大门对话，告诉它密码后成功通过。

进门后先解决掉所有敌人，之后从右走，棺材里可以得到Music Box，上面的棺材则是紫水晶。从左上方的坟墓里跳下去进入墓穴，出来后干掉数名新敌人，沿路前进。接下来有不少敌人，推荐再次发动狂怒变身将其解决掉，之后踹开墓门穿过。穿过走廊来到房子前需要跳上去抓住房檐才能爬上去，这里的敌人会扔炸弹，要小心一点。最后再次进入墓穴，一路解决掉敌人后找到骷髅，发生剧情，它会给你打开一扇石头大门，顺着这个门出去，沿着左侧的平台前进，干掉两名敌人后发生剧情，主角掉下悬崖，第一关完成。



PS Portable PSP	本刊译名：地狱男爵 恶魔科学			2008.6.24
	动作冒险	KONAMI	29.99美元	美版
	UMD	1-2人	320KB	13岁以上



个性的角色，火爆的球赛！！

スーパーマリオスタジアム ファミリーベースボール

《马里奥Sports》系列保持了《马里奥》系列一贯的轻松风格，并以多人共同游戏为目标，提倡"大家一起乐"。继《马里奥足球》与《马里奥赛车》登陆Wii后，该系列的传统大作《马里奥棒球》也面世了，只需轻轻挥手，你便可以在马里奥的世界中成为一代棒球英豪！　□文/龙马

NINTENDO Wii	本刊译名：马里奥棒球场 家庭棒球		2008年6月19日	
	体育竞技	任天堂	5800日元	日版
	DVD-ROM	1-4人	1MB	全年龄

投球

投球分为三种，普通球、高速球、变化球。每一种投球方式都不难。

普通球：竖握遥控器，向后拉然后迅速向前甩出。

高速球：竖握遥控器，向后拉并保持几秒，待投球手发光后然后迅速向前甩出。

变化球：竖握遥控器，向后拉，向前甩的同时转动手腕，球路会根据手腕的转动方向发生变化。

击球

击球分两种，普通击打和强打。操作也非常简单。

普通击打：单手横握遥控器，待球飞来后横向甩动即可。

强打：单手横卧遥控器，先向后拉动，待球棒发光后向前甩动即可，如果成功会出现特别画面。这种击球方式虽然容易出本垒打，但时机很重要，否则很容易出现挥空棒的情况。

跑垒

跑垒也要用到双截棍。击球后按A键所有垒上球员开始跑垒，按B键所有垒上球员归垒。上垒后使用摇杆+A可以操作不同垒上的球员进行单独盗垒或是跑垒等动作，盗垒时如果出现了触杀局面用摇杆+B键即可归垒，要看准球员之间的距离。

防守

防守需要用到双截棍，在防守时分为三个步骤：1.看准来球落点，用摇杆控制角色移动。2.接到球后用摇杆控制方向，用遥控器将球投给守垒员。3.每一个外野手或是游击手都有各自固定的活动区域，看准来球落点区域用Z键换球员。

Check up 游戏模式

本作有三个模式，无论哪一个都可以让玩家享受到马里奥式的快乐。

自由比赛：在这个模式中可以自由选择角色和场地，最多可以四个人一起游戏。玩家可以在自由模式中熟悉游戏的系统以及角色的特性。

故事模式：在这里玩家需要完成很多的任务，游戏内容也不局限于棒球比赛，最终目的就是打倒库巴（万年不变……）

迷你游戏模式：迷你游戏一共有9个，最初只有3个，剩下的需要玩家在游戏中一一解开。迷你游戏多以打击为目的，虽然性质相同，但乐趣千差万别。

各角色场地

每一个角色都有自己的主场，一些角色的主场存在着对比赛有影响的要素。

马里奥主场：最普通的主场，没有任何对比赛有影响的内容存在。

碧奇主场：冰球场。这里的场地都是冰，不仅容易滑倒，而且还会刮起暴风雪。如果被暴风雪碰到将会被冻住，一定时间无法行动。



←进攻与防守都乐趣无穷，输赢都让人兴奋。

耀西主场：游乐园球场。场地四周有过山车，场地中央有水管。过山车可以将进攻一方的本垒打挡回场内，而水管可以将落地的球变换位置，对进攻和防守两方来说都是有利有弊。

瓦里奥主场：街道球场。这里有很多的方向指示标牌，可以改变球的飞行路线。地上有很多消防栓，随时会喷出水来阻挡接球员移动。

大金刚主场：丛林球场。这里有很多会发出怪味的花和发射木桶的大炮，对进攻和防守两方的影响是一样的。

食人花主场：这里有很多的金币。玩家最终的胜利条件是看哪一方吃的金币多。

特技必杀

击球篇

马里奥、路易、碧奇及库巴这四名角色拥有必杀击球特技。屏幕左下方角色的头像旁边有一个气槽，若是击球成功（被直接接杀除外）该气槽就会增长，长满后即可发动必杀，在使用时按住A键挥棒即可。下面为您介绍四名角色的必杀类型。



马里奥：击出带火焰的球，防守球员碰球后会被烧到，无法直接接杀。

路易：击出的球周围带有龙卷风，在风消失之前任何防守球员都无法碰到球。

碧奇：击球后会发出大量桃心，如果防守球员是男性则会被诱惑且原地不动。

库巴：击球后不仅球带有火焰，还会向另两个防线突出火焰，攻击范围广，是最好用的必杀。

投球篇

耀西、大金刚、坏路易以及小库巴拥有特殊的必杀投球技巧，只要投出好球头像旁边的气槽便会增长，按住A键投球即可使出必杀。

耀西：投出球的同时会发出一道彩虹，使击球员无法看清球路。

大金刚：将球变成巨大木桶投出，使击球员无法击球。

坏路易：将球巨大化，但是真正的球路隐藏在其中。

小库巴：投球的同时将球路用颜料遮挡住，使击球员看不到球路。

友情必杀篇

拥有良好关系的角色（比如马里奥与路易、库巴与小库巴）在进攻或防守时都可以发动友情必杀，让击球、接球或是触杀变得对己方极为有利。不过这两个角色必须距离很近，如果两个距离很近的角色头上都出现了"音符"图标即表示二者可以发动友情必杀。

接球：以马里奥和路易为例，当对方基础本垒打且球即将飞出场外时，按下A键即可用一名角色将另一名角色托起，使住单人无法接住的高飞球。

传球：以小库巴和库巴为例，当小库巴接住对方击出的落地球后再传给库巴，此时如果对方一名角色即将跑回本垒得分时，库巴可以使用必杀直接将球传回本垒将对方封杀出局，不过前提是大小库巴之间的距离较近。

CHECK 名副其实的《拳皇98终极之战》

98年后期SNK推出了众所期待的拳皇后续作品《拳皇98 梦战斗》，38名正常角色与11名里角色让人物阵容变得空前强大。虽然以现在的眼光来看这款作品可能在角色平衡性上制作的并不是很好，不过充满了速度感的对局赢得了一系列的FANS。拳皇系列在中国要比街霸系列有名的多，虽然说街机玩家基本上都是通过玩《街头霸王II》启蒙的，但是由与CPS2的基板昂贵所以导致国内许多城市都不能够进货，而SNK基板由于价格低廉与盗版容易的优点，逐渐普及于中国各大游戏场所，拳皇就是在这个时候逐渐兴起的。



在国内玩家心中以97和98为主到现在依然在游戏厅内能够看到玩98的玩家，北京神采飞扬万达店就多次举办以拳皇98为主的“激斗”项目，人气极为的火爆。这个著名的格斗游戏由SNKPLAYMORE与2006年宣布重新制作，这次的制作目的就是让这款受到全世界玩家欢迎的神作重生，果不其然，随着内容逐渐公布，我们了解到除了原班人马登场之外SNK还增加了5名全新角色与6名里角色，这样一来拳皇98终极之战的最终确定出场角色为64名（包括BOSS系角色），除了增加新的角色之外，还加入了全新的系统“ULTIMATE”，这个系统的意义就是让ADVANCED与EXTRA这两个系统自己进行随意组合，比如说移动方面你可以选择A模式的跑，躲避方面你则可以使用E模式中的闪避攻击，接下来在系统特性方面可以选择是靠攻击积攒气力还是通过蓄力来积攒气力除此之外，这两个新模式都进行了改进。千万不要小看这个看似平常的改进，这个系统让拳皇98如获新生。

POINT.1 模式操作

ADVANCED MODE操作	
前冲	→・→（保持摇杆不放就可以一直跑）
紧急回避	AB同时按、→+AB同时按（前方）←+AB同时按（后方）
攻击取消前方回避	通常技、特殊技、对手防御中AB同时
	按（消耗1个能量点数）
MAX模式发动	在有能量点的情况下ABC同时按（消耗1个能量点）
EXTRA MODE操作	
突进	→・→
攻击回避	AB同时按（在回避的时候可以按ABCD
	任意一键进行攻击）
攻击取消回避	通常技、特殊技、对手防御中AB同时
	按（消费一个能量点数）
MAX模式发动	有能量点数的情况下ABC同时按（消耗一个能量点）
攻击取消	通常技、特殊技、必杀技、对手防御中、我方防
MAX模式发动	御中ABC同时按（消耗1个能量点）

POINT.2 全新角色阵容

在“终极之战”中制作商全新加入了5名新角色，他们分别是从96复活的BOSS队、比克、克劳萨和吉斯、来自KOF95的如月影二和来自于96中的藤堂香橙。97、96中的BOSS也都如数登场，除了新角色之外，更多的里角色也加入其中，比如山崎龙二、玛丽、吉斯等人都加入了里角色、可以说这个阵容确确实实称的上是终极之战了。

POINT.3 系统操作

想要入门一个格斗游戏，基础操作是必须要去了解的，当你了解普通操作后，才能够进一步踏入《终极之战》的大门。



←UM系统最大的乐趣就是可以任意组合两种老系统。

方向键	A轻拳、轻脚、重拳、重脚
疾退	←・←
小跳跃	瞬间输入左斜上或上或者右斜上
中跳跃	瞬间输入左斜下或者下或右斜下后再输入左斜上或上
	或者右斜上、前冲进行中再输入左斜上或上或者右斜上
大跳跃	瞬间输入左斜下或者下或右斜下后再输入左斜上或上
	或者右斜上、前冲进行中再输入左斜上或上或者右斜上
援助攻击	与待机角色在同一画面，气绝时ABC同时按
超重击吹	飞人物倒地同时AB同按
普通投	近敌时→或←+C或D（C为前方投，D为后方投）
空中投	空中近敌人时除↑以外+C（限定部分角色）
普通投解拆	普通投机成立瞬间←或→+ABCD任意键（紧急回避中、
	攻击回避中普通投不可解拆）
挑拨	START
防御中紧急回避	防御中AB同时按、→+AB同时按（前方）、防御中←+AB同时
	按（后方）（均消耗1个能量点）
防御中吹飞反击	防御中CD同按（消耗1个能量点）

SYSTEM POINT 丰富多彩的战斗模式

战斗模式共有三种可以选择，它们分别是以攻击为主的“ADVANCED”、以防御为主的“EXTRACK”以及拳皇终极之战中新加入的系统“ULTIMATE”。

ADVANCED系统模式解析：

1、跑步形式的移动，只要保持摇杆不放就能一直跑。有着可以前冲的特性，能够更快速地接近对手。

2、紧急回避：翻滚形式的向前向后移动，同样也是快速接近对手的方式之一。

3、A系统特性：主要以攻击、防御来增加能量槽。

4、能量最大点数：第一人三颗、第二人4颗、第三人5颗。

5、能量爆发：在有能量点数的时候可以按ABC发动MAX模式，攻击力增加，可以使用MAX必杀技。MAX超必杀在MAX下有能量点的时候用超必杀指令来进行使用，平时消耗3颗能量点的超必杀可以用指令+AC来进行快捷启动，大大增加了效率。

EXTRA系统模式解析：

1、疾进：以小跨步方式进行移动。平时前进的速度是ADVANCE模式下的1.3倍。

2、躲闪攻击：继承KOF95的经典系统，用闪避的形式来回避攻击。闪避期间按ABCD任何一键可以进行反击。

3、E系统特性：ABC同按可增加能量槽。能量点最大数为1颗。在有能量点的时候可以按ABC发动MAX模式。通常技、特殊技、必杀技、对手防御、我方防御中均可发动MAX模式。

4、体力槽的秘密：体力槽下降到一定状态会闪烁，此时可以随时使用超必杀技，但一次使用后，在一定时间内会停止闪烁。

5、当MAX模式下体力槽闪烁的时候，可以使用超必杀技。

6、MAX模式下体力槽闪烁的时候，消耗能量点，用超必杀指令后可以转换为MAX超杀。

ULTIMATE系统模式解析：UM模式是《拳皇98 终极之战》中新加入的模式，这个模式最大的好处就是能将前以前老98的两种模式进行任意组合，在选项中总共分为3大项，终于可以一边攒气一边进行移动闪避了！

移动模式：前冲、疾进

回避动作模式：紧急回避、攻击回避

能量槽模式选择：

ADVANCED特性、

EXTRA特性



让梦之对决再次复生——

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH

《拳皇98》被众多FANS称作拳皇系列中最为平衡的一作，事实上也确实如此，本次的《拳皇98终极之战》在SNKPLAYMORE的手中获得了重生，新模式"UM"让整个系统焕发光彩。　□文/菜团

PLAYSTATION 2 PS2	本刊译名：拳皇98 终极之战		2008年6月26日	
	格斗对战	SNKPLAYMORE	4980日元	日版/美版
	DVD-ROM	1-2人	257KB	12岁以上



动画改编游戏——

去年7月，一部仅仅只是针对游戏玩家及动漫爱好者群体而在日本放映的新番动画，曾掀起岛国社会各界的广泛关注，以至于最终话接到了上级传达下来的禁播通知。一部动画作品缘何受到如此待遇，且听我慢慢道来。（本文仅代表作者个人观点，与本刊立场无关）

解读“School Days”



人气动漫的原作是曾经热卖的Gal game?!

检索近来ACG领域流行的众多关键词，“河蟹”赫然在列。河蟹者，“和谐”也，指得是制作方迫于社会舆论压力把ACG作品中容易招致反感的暴力、血腥、恐怖场景或造型进行柔化处理，降低其争议性。而这股河蟹风潮的始作俑者就是从2007年7月初开始在日本各地电视台播出的同名游戏改编TV动画剧《School Days》。

作为一部深夜播出、专为御宅族群体量身定做的TV动画剧，《School Days》被认为是一部“完成了从适宜全年段观众观赏到突破‘十八禁’①最底限的坠崖式作品。”在整个首轮播放过程中始终话题不断，甚至创造出了ACG领域新的年度流行词语。而要说清楚其中的前因后果，还要从它非同一般的身世讲起。

《School Days》（**スク－ルデイズ**，中文名《日在校园》）并不是原创作品，它改编自日本游戏公司Overflow于2005年4月28日首发的同名电脑游戏。这款游戏的主要卖点是“连续动画的冒险游戏”，整个游戏过程以类似动画片播放的形式进行，游戏剧情的主线围绕着男主角诚和两位女主角世界和言叶的三角恋展开。在游戏中，玩家不再扮演固定的游戏角色，而更像是一个有选择权的观众，需要根据游戏进程而出现的问题选择答案，不同的选择结果会导致两位女主角各自的好感度发生变化，并最终决定游戏的结局。这样的设计可说是电脑游戏中的异类，但却很符合动画发烧友的欣赏习惯。再加上多达13种结局②设定大大增加了游戏的耐玩性，以及“高校恋”、“美少女”等人气因素的助推，《School Days》推出当年便在同类游戏销量排行榜上勇夺亚军头衔。此后，《School Days》又相继开发了多种周边产品，包括杂志、小说、漫画、CD、人偶等。2006年6月，续作“Summer Days”（**サマ－デイズ**，中文名《日在夏天》）在经历了“自主回收风波”后，终于闪亮登场，同样取得不俗成绩。不过，最令众多忠实Fans期待的还是同名TV动画剧的制作和播出。

动画版《School Days》由制作过动画片《京四郎和永远的天空》、《甜蜜偶像》的日本TNK动画制作公司负责制作，元永庆太郎任监督（导演）。2007年7月4日起，《School Days》开始在日本神奈川、爱知、大阪等电视台的凌晨档播出③，全剧共12集。

注释

①意为“禁止十八岁以下未成年人接触”，多指含有暴力色情内容的影音制品或出版物。

②一说有20种，但即便是最勇猛的游戏达人，也很少有能达成超出13种以上结局。

③根据日本电视机构的习惯，《School Days》在最早播出的神奈川县的放送时间写作“7月3日（火）26:15”，实际播出时间为7月4日（周三）凌晨2点15分。

掀起Gal Game的盖头来！

如果单看这部动画的前几集，你会觉得这只是一部再平常、再乏味不过的讲述校园三角恋的动画肥皂剧；再看下去你就会明白为什么这部动画片只能被安排在午夜过后的凌晨时段首播，不过如果只是有些情色内容，放在当今日本社会文化和媒体生态的大背景下，也不足以构成要对其进行“和谐”处理甚至禁播的理由；只有当你看到全剧的第12集大结局（“最终回”）里，原本清丽俊秀、温柔可人的女高中生竟然如恶魔附体一般变身为嗜杀成性的凶神恶煞，而那些堪比《德州电锯杀人狂》（The Texas Chain Saw Massacre）的恐怖场景，完全能够让观众感觉“顺着脊梁骨往上冒凉气”，莫说是被和谐一下，就算当真给禁播了也没什么稀奇。但也还不够，真正让《School Days》成为大众话题，却是动画播映期间发生的一个意外事件。

在动画播出过程中的9月18日，一名居住在京都府京田边市的女高中生用斧头砍杀了身为警察的亲生父亲。这一恶性凶杀案在社会上反响强烈。迫于舆论压力，同时也是为了避免刺激公众的敏感神经，播出《School Days》的5家电视台不约而同地停播了包含有血腥场面的该片第12集大结局。首播该片的日本神奈川电视台由于时间仓促、调整不及，只得在原定播出时段用临时拼凑的观光纪录片充数，代替原先的动画节目，从而造就了名噪一时的“第11.5话”。

据说，当《School Days》的“第11.5话”播出时，一位守在电视前的观众忍无可忍，在看到一艘豪华游船出现在电视画面上的时候，发出了一声“Nice Boat！”的咒骂。不久后，这句无意中脱口而出的“Nice Boat”，随《School Days》的走红而成为2007年最夺人眼球的网络流行语（“网路黑话”）之一。

最后，经过和谐处理的第12集终于得以解禁，但其残酷程度依然令人瞠目，而且据说稍后发售的DVD版会完整呈现原汁原味的“最终回”，吊足了发烧友们的胃口。

如果是换在几年前，《School Days》的热潮或许只会局限于东瀛一隅，但拜日趋普及的宽带网和极具Web2.0精神的字幕组和汉化组所赐，《School Days》的动漫游戏得以在第一时间与国内的ACG发烧友见面。遥想当年的《变形金刚》从海外首播到引进国内整整用了四年时间，中间还加上一家美国公司充当二传手④，而《School Days》从每一集首播到原声中文字幕版在网上发布，中间的时间间隔通常不会超过72小时。不过，相对于日本本土的观众来说，《School Days》对国内动漫迷的冲击、尤其是情感上的冲击要大得多。就连一直以秉持专业精神著称的字幕组成员，在制作该片的中文字幕版之时，也情不自禁地把自己的好恶言语加入到字幕里面⑤。至于看过动画或玩过游戏的网友们给其中优柔寡断而又行为不检的男主角伊藤诚（いとう　まこと）冠以“人渣诚”、“自走炮”等不雅绰号，更能说明大多数人的好恶趋向。可即便如此，与《School Days》有关的周边产品却也在国内出现了热销势头。这又是靠Web2.0时代的另一大象征——拍卖网站的助力。在国内最大的拍卖网站淘宝上，与《School Days》有关的视频光盘、游戏软件、玩具、书籍、电话卡、布艺等商品一直维持在500种左右，其中一些甚至是直接从日本发货的原装品。而把所有这些联系起来，本来只是在日本几家区域电视机构凌晨档播出的限制级TV动画剧《School Days》，却借由Web2.0的强大动能转化为投射在国内ACG领域的一枚震撼弹，不禁令人感慨莫名。

School Days的谜中谜

让我们再回到《School Days》本身，萦绕在其周围的一些谜团也有待澄清。

首先，PC版《School Days》推出后，开发商Overflow的网站上几乎是每天会有新的程序补丁公布，玩家不得不频繁上网下载Patch，甚至出现了因访问流量过大导致官网服务器瘫痪的情况。由此可见，《School Days》的完成度其实并不高，这样一款问题多多的游戏竟然能够热销，实在是匪夷所思。

其次，作为《School Days》的续作，《Summer Days》刚一上市便遭遇审查部门的重点关照，被指称涉嫌触犯“反儿童色情法案”，迫于压力Overflow公司不得不宣布自主回收，这项变故导致开发团队的逾半数人员离职。至于所谓涉嫌违法的内容，其实就是没有按惯例给游戏中的某些不雅画面作马赛克处理。这对于长期从事类似题材ACG产品开发的Overflow公司来说，实在是个过于小儿科的错误了。更离谱的是，Overflow在6月“初回限定版”发布之后，竟然连续为《Summer Days》制作了总量高达2.3GB的Patch，几乎达到了游戏自身容量的1/3。如此不堪的游戏设计和制作，不进行产品召回才会让人感到奇怪，而对于开发团队来说，做出这么烂的游戏，即便是全数遣散也不为过。

此外，更为有趣的是，《School Days》在决定改编成TV动画剧时，就已经决定要以“鲜血的结局”收场，而在PC版最常见的13种结局中，只有“我が子へ”（诚被世界杀结局）和“永远に”（桂自杀结局）以及“鲜血の结末”（言叶杀世界结局）是所谓恶的完结，其余的游戏结局都属于好的结局或中性的结局。因此，动画版《School Days》的情节发展似乎与PC版的原笔原意存在一定差距。其实，如果仔细看动画片就会发现，全剧的前11集的故事加在一起就能构成完整叙事结构，而且是一个明显的“好的结局”。如果只看前11集，虽然其间充斥众多情爱场面，但基本上没有暴力和血腥情节。既然如此，担心社会舆论因京都亲女弑父案反弹而停播《School Days》的说法就显得非常滑稽——前11集里没有暴力场面，那么弑父案的凶手就不可能是受到动画片的不良影响而犯案；第12集中虽然含有血腥情节，但动画播出时，弑父案已经发生，更不可能与之扯上关系。相比之下，从大众媒体到八卦小报上的那些对于亲女弑父案铺天盖地、无孔不入、细腻非常的全面报导，反而更具有诱导作用。

不过，最令人叫绝的是制作单位“坏事变好事”的危机处理：无论是停播还是对原片内容进行修改，都给制作动画片的TNK公司和版权所有者Overflow公司带来了不小的麻烦，但通过顺势操作的手法，透过媒体极力渲染第12集的“不完善”，从而让这部作品的死忠Fans们对随后将要面市的DVD版抱有更大的期待，调动了潜在购买力。还有就是创造出了流行语“Nice Boat”的“第11.5话”也有值得推敲的地方。按照日本电视机构普遍采用的“周播制”放送体制，电视节目（包括TV动画剧）一般都是边制作边播出，每周播出1集，以13集为一个播出季，广告商往往也是按照一季为单位投放电视广告。这样算起来，加上“第11.5话”，《School Days》刚好是一季13集，而实际上动画制作公司只完成了12集的工作量。虽然这不能当作是动画制作公司和电视台联手“欺诈”广告费的证据，但“第11.5话”播出时，仍然使用了《School Days》的OP（动画片头曲），这件事本身就非常吊诡。

以上这些问题，有很多都是不能用常识解释清楚的。要真正搞清楚所有这些问题，就必须进入一个常不为外人道的圈子，尝试接触一群与你我既相似又不同的人，并理解和认识他们所独有的思想和文化。虽然他们来自五湖四海但有一个共同的名字——御宅族，尽管他们讲着不同的语言却有一个同样的口号——“萌”！

从“OTAKU”到“Mo E”

“御宅”一词源自日语中的“**おたく**”，书写时常用片假名“**オタク**”或依其罗马拼音为“OTAKU”，是日语中一个不常用的敬语，主要用于素不相识的人之间的相互寒暄，本意为“贵府上”或“你家的”。据说，在1982年10月播出的日本科幻TV动画剧《超时空要塞MACROSS》（超时空要塞**マクロス**）中，主角间互以“**おたく**”称呼对方，引来众多动漫迷争相效仿，彼此间也以“**おたく**”相称。1983年6月，由大英志主编、白夜书房出版的成人漫画杂志《漫画**ブリッコ**》（Manga Burikko）开始连载由自由撰稿人中森明夫（**なかもり あきお**）撰写的《御宅之研究》（「**おたく**」**の**研究）一文，最先用“**おたく**”作为对动漫爱好者的代称。“御宅族”一词由此应运而生。

起初，御宅族只是对动漫爱好者中极端痴迷者的称呼，并无褒贬色彩。1989年，日本警方捕获了涉嫌连环杀人案的东京青年宫崎勤（Tsutomu Miyazaki）。由于搜证过程中，警方在疑犯家中发现大量色情图书、漫画和动画音像制品，媒体便马上给宫崎勤贴上了“御宅族”的标签。受媒体的影响，普通日本民众开始对御宅族产生负面印象，认为他们是“对某些特定事务的爱好极端偏激，而且老把自己关在家里，不与别人接触的非正常人”。尽管后来的司法鉴定证实，宫崎勤患有精神分裂症，但“OTAKU=不正常”的观念却已经深入人心，难以改变。“御宅族”在日本也变成了彻底的贬义词。而宫崎勤事件的影响还远不止于此！

由于担心动漫作品中的不良内容对社会大众、尤其是青少年带来负面影响，日本政府部门和精英阶层开始检讨对ACG产业的相关政策。随之而来的是日本ACG（动画、漫画与电子游戏）产业在80年代出现的第一个黄金发展期的终结。此后，在经历了近6年的蛰伏和调整之后，直到20世纪90年代中期，以GAINAX公司制作的TV动画剧《新世纪福音战士》（Neon Genesis Evangelion / 新世纪**エヴァンゲリオン**）的播出为契机，日本ACG产业才迎来了第二春。

只有了解了这段历史，我们才能真正理解为什么京都亲女弑父案一出，电视台会立即决定暂停《School Days》的播出——宫崎勤事件对日本ACG界的伤害是如此之大，阵痛持续至今，以至于为了不被扣上“教唆杀人”、“毒害青少年”的大帽子，必须在第一时间做出撇清关系的切割动作，不管这些动作有多么的荒唐和不合逻辑。

随着时间的推移，主流社会对御宅族的态度由排斥转向容纳。御宅族也被重新定位为执着于某种人、事、物的一群人，他们以甚为极端的方式把时间与金钱集中消耗在该对象上，并对于该对象有着丰富的知识与创造力，而且还会从事信息传播与创作的活动。然而，大众对御宅族的刻板印象始终存在，在普通人心中，“御宅族”这个词代表着整天不务正业，偏执或固执于自己的嗜好，个性阴郁、行容猥琐、沉默寡言、不善交际。每每提到御宅族，总会让人们联想到女仆咖啡店、网吧、漫画吧、录像出租店等。其实，所有这些与御宅族有关的负面联想，都来源于御宅族中的一个特殊群体，也就是所谓的“萌系”。由于这个群体常聚集于东京都千代田区著名电器街秋叶原（Akihabara，俗称“AKIBA”）一带，故又称“秋叶原系”（**アキバ系**）。

乍看之下，“萌”这个概念颇为费解。其实，“萌”本意是指受众（包括漫画读者、动画观众和游戏玩家）在看到ACG作品中的美少女角色时，内心产生的一种热血沸腾的精神状态。此前，针对青少年男性为主要消费群体（少年向）的动作类或战略类ACG作品，常常以强



萌即是正义，万事与万物

烈的阳刚气息吸引受众，受众把相应的精神体验称为“热血”或“燃烧”，即“**燃え**”。恰巧，用日文IME输入法键入这个词的罗马拼音“Mo E（**もえ**）”时，会出现“**燃え**”和“**萌え**”两个选项。于是，为了与传统上阳刚性的燃烧相区别，有的受众就开始用同音异形的“**萌え**”来指代由ACG作品中美少女角色引起的兴奋体验。久而久之，形成了一种约定俗成的流行语。至于所谓的“萌系”，就是指御宅族中嗜好美少女题材ACG作品并在现实生活中追求“萌”体验的一群人。而提到萌系御宅族乃至萌文化，就不能不提到以纯女性游戏角色为卖点的美少女游戏（Gal Games）。《School Days》就是日系Gal Games新生代的代表作之一。

另类奇葩：Gal Games的成长历程

长久以来，有不少人、甚至是游戏业界的资深人士都把Gal Games与H-Games（俗称“美少女游戏”或“成人游戏”）归为同类。这种看法并非全无道理，因为Gal Games中的确有相当一部分以情色内容为主要卖点，但是如果仅仅简单的在Gal Games与H-Games之间画上等号，其实是一种对日本游戏产业、尤其是电脑游戏产业的历史和现状，乃至整个日本当代文化缺乏全面了解的表现。

原则上，把只有女性游戏角色登场的游戏称为“美少女游戏”，而把带有性爱场景的成人游戏称为“18禁游戏”。不过，要进行真正的严格区分也是非常困难的，因为这两者之间的界限其实相当模糊，纯粹意义上的Gal Games只有日本科乐美公司的《心跳回忆》（**ときめきメモリアル**/Tokimeki Memorial，台译《纯爱手札》）和KID公司的《秋之回忆》（Memories Off）等少数几部而已，并常被冠以“恋爱养成”的名号。因此，准确的说，Gal Game与H-Game应该是相切圆的关系。

至于有些人把Gal Game叫做“エロ游戏”也是不准确的，エロ是华人玩家根据日文中的片假名“**エロ**”臆造出来的一个火星文。“**エロ**”对应的平假名写作“**えろ**”，发音为“ero”，是英文词erotic（假名写作“**エロチック**”，意为“色情”）的简化。由于发音习惯的缘故，这个词有常被日本人简读作“**エッチ**”（echi，与英文字母H读音相近）或是“**エロ**”（elo）。由此看来，エロ游戏其实指的是H-Games，而非Gal Games。

细心的观察者会发现Gal Games中的绝大部分都属于电脑游戏（PC Games）的范畴，以至于有的西方研究者据此认为，日本的电脑游戏开发者缺乏上进心和社会责任者，导致日本电脑游戏市场上半数以上都是色情游戏。其实，要真正认清这个问题的实质还必须深入到日本游戏产业发展的历史之中。

就世界范围而言，电子游戏的发展经历了视频游戏（Video Games）、电脑游戏（PC Games）和网络游戏（Online Games）三大阶段，但具体到每个国家的游戏产业又因其各自的产业背景、市场状况和文化渊源而呈现出各自特点和侧重点。以日本来说，游戏产业起步于20世纪80年代，以任天堂于1983年推出划时代的FC游戏机为标志。自此之后，视频游戏成为日本游戏产业的主导形态。相应的，资金、人才和市场需求都向视频游戏领域集中，电脑游戏则被相对边缘化，逐渐蜕变为小众市场的消费品。需要指出的是，视频游戏取得主导地位与电脑游戏的边缘化并非出于偶然。在20世纪80年代，微电子工业和信息产业都处于初级阶段，由于机能限制，在同样使用8位或16位CPU的情况下，作为通用平台的微型计算机（个人电脑）在游戏效果上要远远逊色于经过专门优化设计、专为运行游戏软件的视频游戏机。难以在游戏效果上与视频游戏机抗衡的电脑游戏，要么选择那些很难用手柄操控的游戏类型，比如策略游戏，代表者就是日本光荣（**こうえい**/KOEI）游戏公司，主要产品是《信长之野望》系列和《三国志》系列等；要么就只能游戏角色、画面质量以及故事性方面做文章，再加上当时的游戏玩家以男性青少年为主体，萌系电玩的产生也就不足为奇了。

事实上，个人电脑性能大幅提升以及互联网大范围普及之前，在将近20年的时间里，日本电脑游戏市场都是“萌系”，即Gal Game为中心的市场。此外，“萌系”之所以成为电脑游戏开发商的宠儿，还有一个非常重要的因素就是这类游戏易于开放周边产品。作为其主要消费群体的萌系御宅族也愿意在除游戏本身以外的周边产品上投入大量的金钱。

Gal Games的开山之作，当属科乐美公司的《心跳回忆》。尽管在大多数情况下，它都被归入养成游戏的范畴，但毫无疑问，《心跳回忆》的设计中体现了后来Gal Games的典型元素：女性角色的类型化与典型化以及游戏对抗性特征的弱化。

其实，早在《心跳回忆》面世两年前，日本ELF游戏公司就在其美少女电脑游戏《同级生》中引入了女性角色类型化的设计理念，每个登场的游戏角色都有类型化的身份（职业）设定和视觉识别特征，像富家千金、运动少女、青梅竹马、御姐、老师，甚至还包括校医、护士、OL（Office Lady）、人妻、朋友妻等元素，在续作《同级生2》还加入了义妹、眼镜妹、偶像、义母等。但是，作为一款美少女游戏《同级生》及其续作都把主要卖点放在情色内容上，对女性游戏角色的分类依然没有彻底跳脱传统日本情色文化对女性身份特质的意淫。

《心跳回忆》作为一款完全意义上的Gal Game，由于游戏场景设定为高中校园，其中的女性角色身份被限定为女高中生，而且由于登场的13个女性角色具有各自平行的游戏情节，玩家可以完全依自身喜好从中自由选择恋爱对象，这就迫使游戏设计者必须在各个游戏角色的性格特征上做文章，使之充分典型化。具体做法是从青年女性、尤其是女高中生群体中的抽取他们身心活动和社会行为的典型特征，再将其加以符号化（或脸谱化）处理，创造出典型形象。比如，藤崎诗织是传统大众情人型，品学兼优、文体全能，是堪称校园偶像的完美女孩儿；虹野沙希是典型运动系美女，活泼开朗、意志坚定，同时又很会照顾别人，擅长烹饪；片桐彩子是具有艺术家气质的女生，擅长绘画，个性洒脱、不拘小节、为人开朗，对时尚与“美”特别敏感，讲话常夹杂英文词；镜魅罗拥有性感的外貌和傲人的身材，是众多男生追求的冰霜美人，但内心深处却有着不足为外人道的焦虑与彷徨，给人以我见犹怜之感；如月未绪是具有古典气质，热爱文学，恬静内敛的眼镜妹妹；纽绪结奈是一个女高中生与科学怪人形象的混合体，是对经典女高中生形象的解构；清川望是运动女将，展现出旺盛的青春活力；美树原爱是超级乖乖女，与男生说话时会害羞脸红，让人不禁心生爱怜；古式由加利是家教严谨，谈吐文雅的千金小大姐，说话时习惯用老式、典雅的敬语；朝日奈夕子是性格奔放的中性女，做死党好过做女友；早乙女优美是邻家小妹；伊集院丽是女扮男装的影子美女。经过这些系统化的加工之后，演变成最能让萌系御宅族接受和认可的艺术典型，而构成这些艺术典型的因素也成为“萌”的基本内涵。说到底，“萌”的实质就是对于ACG作品里的登场人物或衣着服饰等符号特征的一种抽象爱情的表现，象征着一种柏拉图式的情感体验。

至于说《心跳回忆》中存在游戏对抗性特征的弱化，指的是对游戏进行方式的改变与创新。对抗性是古往今来各种形态的游戏普遍具有的特性。电子游戏作为一种以电子计算机为媒介的游戏，其基本的运行方式就是人机互动，而自电子游戏诞生伊始，这种互动关系中，由玩家求胜心理产生的对抗性因素起了主导作用。从电子游戏的始祖《双人网球》、《太空大战》，到第一款商业化游戏《Pang》，再到人们耳熟能详的《街霸》、《双截龙》、《超级玛丽》、《街头霸王》，以致晚近出现的《魔兽争霸》、《反恐精英》（CS）等等，无不体现出鲜明的对抗性——无论是单机游戏中人机对抗，抑或网络游戏中的人际对抗。但在《心跳回忆》中，对抗性因素几乎被消灭殆尽。首先，它是以真正意义上的第一人称方式进行，而非传统意义上主视角方式，两者的差别在于前者玩家本身要融入游戏，进而成为游戏的一部分，后者仅仅需要玩家操纵自己在游戏中所扮演的游戏角色而已。其次，虽然《心跳回忆》中也设计有随游戏进程而改变的参数，但这些参数的改变并不是作为玩家通关或取胜的衡量依据，而是作为触发某些特定情节的条件。还有就是《心跳回忆》

注释

④1988年，由上海电视台译制了《变形金刚》（美版）动画片开始在全国各地的省级电视台播出，该片由美国孩之宝公司投资在日本制作完成，并于1984年在北美地区首播。

⑤在网上以专门从事免费共享性质的国外动漫及影视剧翻译和中文字幕制作的字幕组，在有必要时，往往会在自己制作的字幕中加入一些解释说明性的文字，以帮助观众克服文化障碍，更准确地理解台词和剧情，但几乎不会加入个人的主观评论。《School Days》的中文字幕版打破了这个惯例。

中对象性因素的虚无化。之所以说《心跳回忆》的实质不是Gal Game，而只是被算作养成游戏，是因为养成游戏中需要具备对象性因素，也就是说在游戏角色中必须有被教育或被养成的对象，典型的养成游戏如《美少女梦工厂》、《新世纪EVA绫波丽育成计划》和《明星志愿》等都是如此。在这些游戏中，对抗性是通过竞合的方式加以体现的。而在《心跳回忆》中，玩家要做的是“自我养成”，而且即便玩家最终一事无成，哪个女孩子也没追到，仍然有可能在游戏结尾出现“谜之少女”馆林见晴的告白，也就是说这是一款玩家大抵上不会输的游戏，对抗性的要素也因此弱化，不过这也正是跟其它游戏类型的最大区别之一。

当然，这种非对抗性的游戏架构其实也是为萌系御宅族量身打造的。因为他们中的大多数人对于“玩游戏”没有特别偏好，反而会为了想尽早看到相当进程才会出现的美女图片或动画桥段而参考攻略本、使用修改工具或者输入作弊码以求达成目的。如此一来，也就能够解释为什么PC版《School Days》的完成度如此之低，有那么多的Bug，需要不停的Patch，却仍然能够热销的原因——身为“萌系”的玩家能够容忍一部游戏设计上的烂片，只要它的画面和故事足够好。

解读Gal Games的世界观

自《心跳回忆》之后，Gal Games开始大行其道，成为萌系电玩的同义词。不过，尽管在游戏架构上，此后Gal Games大都奉《心跳回忆》为圭臬，但在画面和内容上却有自觉不自觉地向《同级生》看齐。以至于让Gal Games与H-Game之间的界限变得越来越模糊。

有趣的是，《同级生》比《心跳回忆》早两年上市，最初是电脑游戏的形式出现在X86、DOS/V、FM TOWNS等日系个人电脑平台上，其中充斥着大量限制级的18禁场景。后来《同级生》被移植到了游戏机上，推出土星（SS）版。游戏内容大幅度的“洁净化”，限制级场景（H-Scene）几乎全部删除，而作为补偿又增补了男主角和众女角在游泳池嬉戏的部分。《心跳回忆》从一开始就是一款游戏机游戏，1994年推出PC-Engine版，之后又推出了SFC版、PS版、SS版，1997年Win95版《心跳回忆》上市。至此，《心跳回忆》与《同级生》都实现了跨游戏平台。不过，考虑到日本游戏产业的生态格局，试想如果《心跳回忆》一开始出的是PC版，难保不会成为“18禁”，而《同级生》最早登陆游戏机平台的话，或许会走纯情路线，那么Gal Games的历史就不知道要被重写成什么样子了！不过，最近Gal Games大举登陆游戏机市场，“Gal Games独占PC平台”的时代已经一去不复返。说到底，无外乎是商家要用Gal Games调动游戏机玩家中潜在的“萌”购买力——据估算，当今日本的游戏御宅族约有16万人，市场规模210亿日元，其中萌系电玩就占据了半壁江山。

御宅族文化中的核心内容——皆可萌化！

其实，归根结底，“萌”的心理基础是男性在青春期中通过女性身体与身份角色臆想而产生的性冲动心理。换句话说，如果把英雄崇拜当作是男性青春期性心理的阳性展现，那么“萌”就是对类似心理的阴性展现。甚至可以说，“萌”的需要是人性的一部分。而萌系御宅族之所以沉迷于“萌”中无法自拔，就是因为“萌”只存在于ACG的二维时空（二次元）当中，真实世界（三次元）中是不存在的。因此，Gal Games的世界观概括起来就是那句“Nice Boat！”背后的寓意：强烈的冲动与同样强烈的无奈感，一切美好的与痛苦的情感体验都孕育其中。

了解了“萌”的真谛，也就不难理解《School Days》的情节走向了。玩过PC版《School Days》的玩家大概都会注意到，以概率而言，最常出现的结局就是言叶杀世界的“鲜血の结末”。动画版在改编过程中延续了这一思路，要以惨剧结束是从制作方从一开始就决定了的。对此，动画版《School Days》的导演元永庆太郎在接受媒体采访时曾经解释道：“世界看上去很坚强，但其实是最脆弱的一个女孩子，而言叶反而内强外弱。世界因为看上去坚强，自己脆弱的部分也很容易受到破坏，是有意图地做成这样子的。在本作中角色各自的立场会有逆转的时候，在这个逆转的立场中最不能忍受的就是世界。其他人都在心里忍受着，而世界则不能，所以她最终做出了那样的事。”如此看来，早在前期策划阶段，制作方就对每个人物由内而外进行了精心的设计，并把情节发展建筑在每个人物的性格特征基础之上——无法接受男主角伊藤诚的情感背叛，世界在激情的驱使下残杀了诚，而外柔内刚的言叶眼见自己的挚爱惨死，绝望到极点的她选择了冷静到残忍的方式进行复仇。这些看似突兀的情节设计，实际上是角色性格特征在规定情节发展过程中的逻辑必然，可以看作是艺术真实的体现。从这个意义上说，动画版中的人物设计是与PC版一脉相承的，并且又有深化和加强。而所有这些至少说明，起码在人设和构成这两个环节上，游戏开发商和动画制作方都花费了不少心思。《School Days》能够被专家评为“A++”级别的神作，也绝非浪得虚名。

Gal Games的成功是极具日本特色的，换作其他地方可能连生根发芽的土壤都不具备。但是，Gal Games的成功根植于对人性需要的满足，提供给玩家的是他们所想要的游戏体验。这些都是普世，也是我们应该从萌系电玩中获得的启示——好的游戏应该植根于人性之中，拥有打动人心的力量。

身为游戏人的我们，必须时刻提醒自己，游戏的最终目的是它所构建虚拟世界中给予游戏者（玩家）在现实世界中无法获得或者很难获得的精神体验，制造愉悦感和满足感。同时，又不能超越社会道德和法律的底线。从这个意义上说，无论是游戏还是制作游戏，都是一个在原则与妥协间往复徘徊的过程。只有用心才能做好！

□文/天津艺术职业学院　刘健



豪游根 VOL.16

主持/北斗

Wii Fit"玩掉"英国主妇2.8亿元



据英国《每日电讯报》6月16日报道，英国很多家庭主妇近来都靠日本任天堂推出的WiiFit在家做运动，但由于客厅狭小使得家具频频受损，迄今已造成2000万英镑损失。为吸引女性与老年人此类"冷僻"客户群，日本任天堂公司推出了健身游戏WiiFit。WiiFit提供四个类别超过40种活动，包括有氧运动、力量训练、平衡以及瑜伽。它可以追踪用户的身体指数以及体重，绘制训练进度表格，并给予健身小贴士。

WiiFit自面世以来，受到了全球范围内的追捧，尤其深受减肥一族欢迎。随着次贷危机造成经济持续不景，英国很多家庭主妇都不再光顾健身室，而靠WiiFit在家锻炼，但由于她们的"起飞脚"及"呼啦圈"动作，往往令花瓶、电视及宠物"中招"，造成损毁。



英保险公司指出，近五分之一受访者承认在客厅跟着WiiFit做运动时，经常撞到家具，撞伤头或拉伤肌肉。平均每人在家中造成6.55英镑（约合92元人民币）的损失，即共约2000万镑（约合2.8亿元人民币）。调查显示，此类意外事件有上升趋势。尽管如此，在6月初的1000名受访妇女当中，86%人已拥有或打算购买一部WiiFit。

家用机版Diablo3？"理论上"可能！

除了E3之外，近期游戏界最重要的事件之一也许就是《暗黑破坏神3》正式公布了。你可能会觉得这件事和家用机玩家并没有什么直接的关系——因为《暗黑破坏神》系列的经典地位虽然毋庸置疑，但它毕竟只是一款PC游戏而已。

不过有句话说的好："Nothing is impossible"（没有不可能），如果某天你在家用机平台上看到《暗黑破坏神3》，也不必太过惊讶。Blizzard副总裁、主管游戏设计的罗勃·帕多日前在接受媒体访问的时候就承认，把《暗黑破坏神3》移植家用机平台"在理论上是可行的"。他表示："移植工作需要我们在操作方式上做出一些改变，但这的确是有可能的。比起《星际争霸》、《魔兽争霸》、《魔兽世界》等其它几部我们的主要作品来说，《暗黑破坏神3》相对而言是最适宜于家用机平台的一个。"

不过帕多也指出，即使是这样，如果真的要移植的话，仍然需要做出大量的工作。"目标系统是关键问题之一，用手柄你无法像鼠标那样迅速选择目标以及确定位置，所以在这方面必须采用新的方式，找到合适的解决方法。此外还有迅速选择法术等问题，这些都是移植到家用机平台需要解决的事情。"



↑《暗黑破坏神3》的游戏logo比起以前各作来更加具有魄力。



→这样的画面风格你是否觉得不习惯呢？

世嘉澄清没有PSP版《战场的女武神》

在昨天索尼E3发布会上，世嘉的《战场的女武神 》与《瑞奇与叮当》、《乐克乐克2》和《抵抗：惩罚》等PSP新作一起出现在大屏幕上，使无数玩家都感到惊讶。绝大多数人在看到游戏的镜头时都发出了赞叹，因为演示的《战场的女武神》游戏画面绝对是迄今为止最强的游戏画面。然而产生这种效果却并非是PSP版《战场的女武神》制作精良，而是当时索尼误将PS3版《战场的女武神》在PSP区演示。

世嘉美国分社总裁Simon Jeffery今天在接受Kotaku记者采访时，对索尼在E3发布会上犯下的这一"美丽"的错误予以了澄清：根本就没有PSP版《战场的女武神》！另外他对此事感到非常愤怒，并暗示世嘉方面已经向索尼提出了严正交涉。出现这样美丽的错误不但会使玩家空欢喜一场，还会影响到企业形象，在世界著名的展会上出现实在是不该！！



游戏中提供虚拟广告位 力图挽回PS3业绩损失

《合金装备4》中出现的大量的游戏内置广告曾让玩家们感到非常新奇，而这却并非厂商别出新裁想要搞一回另类。近日索尼公司宣布，由于PS3业务的运营成本难以控制，并且由于市场竞争与软件盈利方面的种种问题，公司将在PS3推出的游戏中提供虚拟广告位来弥补主业务上形成的亏损，即以游戏内置广告的方式来为公司业绩填补空缺。在索尼公布的这项计划中，预计将在游戏场景中的如广告牌、墙壁、公共汽车等地方出现各种广告，就像现实中的广告一样，不同的只是会出现在玩家的显示器上，但不要小瞧这些，对于经常玩游戏并全身心投入的玩家们来说，在游戏中时刻看到这些玩意的宣传效果绝对不亚于任何实体广告。并且据索尼介绍，因为不同的玩家有不同的游戏品味，在不同特色的游戏中放置相应特色的广告是很有必要的一个问题，这为目标广告商提供了相当不错的机会，并且在线游戏可以让广告客户在发布时间、地点和时间长度上有更多的灵活性。据称，索尼目前已与游戏内置广告提供商Double Fusion和IGA Worldwide就新服务建立了合作关系，该服务将主要在日本、北美和欧洲推出。在全世界已经销售1300万部PS3的索尼希望借此举来为PS3业绩欠佳所造成的损失挽回资金，争取在08财年内达到盈利黑字。



价值千余万的NDSL失踪了!?

就在前不久，据香港的翡翠电视台报道称，香港地区有一从中国大陆发往欧洲地区的货运集装箱不翼而飞了，据悉在该集装箱内装有价值1800万港币的货物，而其中居然是包括了大量任天堂公司生产的黑色NDSL主机以及各种相关游戏软件……

香港方面的警方怀疑，在不久之前，国内曾出现的所谓的工包版(散装类的产品)的黑色NDSL实为“贼赃”，并已经开始悬赏100万港币作为奖金，来征集查找这批供货的来源。NDSL主机于6月23日在欧洲地区发售，售价为99.99英镑/149.99欧元（折合人民币约为1478元）。其所推出的NDSL主机的颜色共有2款，分别为“碳黑色”和“陶瓷白”。而其中的碳黑色更是没有在其他任何的国家或是地区发售过的，因此极为抢手。



←按说既然丢失的NDS是未发售的版本，那么暂不发售此版，看谁卖这种颜色的机器不就能找到犯罪分子了吗?

合金弹头7发售 到底是诚意还是随意?



合金弹头系列在6代后蛰伏了一段时间，现在终于迎来了7代的发售，作为正统续作的7代当初在公布之时，可能谁都没有想到会在NDS上推出，时隔半年,SNK playmore终于公布了合金弹头的最新作消息，并宣布合金弹头7要在NDS上推出。曾经的街机主打变成了掌机上的另外一张王牌，这样的转变不禁让Fans感叹。2008年7月17日，合金弹头7发售，游戏继承了6代的系统，并将故事情节回到了初代，在这里没有丧尸、没有外星人，只有同盟军与摩登将军和他的未来部队。虽说失去了许多新奇的设定，不过这种返璞归真的感觉也许会让Fans们找到以往的回忆吧!

许多玩家在玩到此作后都纷纷对此感到不满，认为它失去了以往的风格，变身系统与分支路线的取消大大降低了游戏的反复性。不过笔者认为不是这样，当你认真玩下去的时候你会发现此作很有诚意，俘虏救出模式与教官模式的回归让许多玩家们找到了以往的感觉，而一些新加入的乘坐兵器也为游戏增光添彩。不过最让人遗憾的是取消了合作模式。不得不说如果本作出在PSP上面的话，相信素质会有进一步的提高。相信本作一定会有移植版，将会是哪个机种呢? 那可就要看SNK Playmore本身的诚意了。



游戏与电影产业相结合 育碧开创娱乐全新方向

Ubisoft于7月9日正式对外宣布，收购以电影、电视和广告制作精湛视觉效果而闻名的Hybride Technologies工作室。

Hybride成立于15年前，员工人数共80人。该工作室曾经执行制作过的作品包括电影《斯巴达300勇士》和《罪恶都市》等。Ubisoft表示，将与Hybride紧密合作，分享科技成果、开发共同工具，让游戏视觉效果的制作水准得到最大的提升，为玩家提供可与电影相媲美的视觉体验。Ubisoft的执行长官Yves Guillemot表示：“游戏业的未来，取决于我们创造出吸引玩家的品牌，并将它们转化成不同的娱乐媒介形式的能力。而在此策略下，我们在蒙特罗开设了一家数字动画工作室，同时获得了可用于游戏及衍生产品开发的汤姆克兰西品牌。Hybride团队优异的素质与Ubisoft团队精湛的技术，将会打造出娱乐行业中最好的3D动画中心。”Hybride Technologies创始人兼执行长Pierre Raymond也表示：“艺术家们高超的水准和不断的创新，让Hybride已经成为影视界最成功的工作室之一，同时跻身北美东岸最重要的视觉效果制作团队之列。Ubisoft与Hybride在技术和创意上的共享，将会使我们成为日新月异的娱乐行业里的领先者。”



高达战机主题名片盒 商务界侵袭作战始动



NBGI近日设计了一款“高达战机可变形式名片盒”，并迅速投入日本商务市场。本次推出的商品正是以在动画中出现的座舱兼战斗机为原型而制作完成的，分为普通型和商务型两种版本，普通版在颜色上充分尊重原作，以红、蓝两种颜色为主，命名为“高达战机”；而商务版则加入了商务交际中常常使用的银灰色，以G3高达的名字命名为“G3”。这两款名片盒的购买群定位在20岁到30岁之间的年轻商务人，预计上市后能够售出10000个左右。迄今为止高达主题周边大都是以室内鉴赏的玩具和模型为主的，室外实用型商品并不多见，而本次的名片盒正是以室外实用型商品为使用目的的企划并制作的。利用高达在日本的人气效应，进入日本商务界，一定会成为人们茶余饭后谈论的话题。

X360进军体感世界?

一家名为“Motus Games”的周边公司为Xbox360量身定制了一款体感手柄，并取名为“达尔文”。该公司在自己的官方网站上宣称：“达尔文”要比Wii的“遥控器”和“双截棍”更加先进，该手柄由两个独立部分组成，无需在主机上端架设红外接收器；每部分有各自的传感器、供电单元、电量指示和腕带。第一部分设置了电源开关、D-Pad、A键以及上/下扳机键；第二部分同样装有电源开关、上/下扳机键，但另设了一个紧凑型的摇杆。

不知道这到底是微软授意的还是该公司自我炒作，从目前的态势来看实际应用的可能性并不是很大。不过Xbox360+体感还是非常值得期待的一件事。



↑“达尔文”右手造型，是否与Wii遥控器过于相似?



天敏HD600

庶民高清游戏方案 3

游戏玩家的最爱 HDMI接入方案最佳选择

随着广大玩家们对游戏画面要求的逐渐提高，每一代主机都纷纷配备了更多的高端视频输入输出接口。从最早的视频、AV、S端子、色差一直到现在的HDMI，每次的视频输出接口升级都给玩家们带来了全新的视觉冲击。既然是主机升级，画面自然就成为了衡量机能的第一标准，由此可见虽说画面不是一切，但一部拥有出色画面效果的主机就好比一个拥有清秀亮丽脸孔的少女，总能让人眼前一亮，是震撼感官最直接的体现。

次世代的大潮汹涌到我们身边已经有两年的时间，或许你已经拥有了自己的XBOX360或者PS3，已经在体验着次世代游戏的冲击。但你是否已经顺利迈过次世代堪称革命性的高清（HD）门槛了呢？在次世代主机标榜1080P、HDMI等新标准的同时，你是否考虑到为了体验次世代游戏我们不仅仅要购买一台主机，显示设备的提升也变得同样重要？尽管当前达到真正高清标准的显示设备已经不再像两三年前那样高居天价难以触及，但动不动接近万元的售价对于囊中羞涩的游戏迷来说还是比较遥远。因此如何利用自己手头现有设备，实现完美体验次世代效果就成了大多数次世代玩家或打算升级到次世代的玩家必须要考虑清楚的问题。

既然这是广大玩家都面临的问题，作为专门杂志为大家解决并找到合适的方案自然就责无旁贷，从上期开始，本刊将会为广大读者连续三期评测目前市面上主流的高清视频转换设备，希望能够帮助广大玩家轻松跨入次世代的门槛，一起享受高清主机的魅力。



接下来，我们一起来看看由天敏公司生产的天敏转换盒HDMI版，在外形上这款转换盒采用了天敏经典设计，那么使用效果如何？下面我们开始评测喽！

□文/莱团

CHECK 产品简介

天敏转换精灵HDMI版（HD600）转换盒采用的是先进以及高度集成的数字和模拟视频显示处理技术，具有多种数字影像画质提升功能、强大的反锯齿能力显示优化和平滑处理技术，能创造出高清晰度影像效果，具有运动自适应逐行处理。提供YPbpr、HDMI、AV、SV输入接口，可连接摄像机、VCD、DVD、PS2、PS3、XBOX、XBOX360、Wii、NGC等设备。全功能遥控操作，OSD显示，使用方便。

CHECK 产品外观

上期中我们为各位读者们评测了天敏转换精灵色差版，在外观上，色差版的做工稍显粗糙了一些，所采用的塑料材质也是勉勉强强，但是当我们将天敏HDMI版从盒子里面拿出来的时候不由得眼前一亮，所使用的有机塑料很有质感，刚刚碰触时给人一种磨砂面的错觉。盒子的大小与以往的版本并无太大差别，盒子好像没有专门预留散热孔，不免会让我们担心转换盒的散热问题，不过经过几天的使用之后我们发现盒子的温度一直不高，在热度这方面这款转换盒的做工确实让人称赞。盒子前端是几个按键，通过这些按键可以选择OSD菜单与音量大小，左边是AV与色差接入口，天敏所标榜的HDMI接口则在后端，与音频及VGA接口连在一起。上次我们在评测的时候发现色差版的VGAin接口不是很好接脚，不过这款HDMI版并不会出现这种问题，很容易就能将线路完美接续。外观设计上有着天敏的风格，优秀的手感也是让人称赞的地方……



CHECK! 产品特点

1.支持HDMI输出

面对画面派的玩家相信这款电视盒绝对可以满足你的口味，虽然这款转换盒最大支持的分辨率只有1680*1050（宽屏16：10），可能24寸的LCD不能够完美对应，不过这款转换盒最高支持1080P的信号格式能够在屏幕上进行很好的拉伸。在评测这款产品的时候，我们分别选择了PS3与Xb360进行HDMI输出测试，经过测试后我们发现在22寸LCD显示器上画面能够很好地输出在屏幕上，虽然不能够达到真正的点对点输出，不过却可以很好地将屏幕拉伸到合适的比例。在24寸显示器上由于分辨率本身的关系也同样不能够点对点支持，也是采用了拉伸方式，不过相信如此清晰的画面已经能够让你满意了。



2.支持其它视讯输出

这款产品除了支持HDMI的接口之外，天敏转换精灵HD版还支持色差等输入接口，由于转换盒大小的关系，所以色差接口由一根转换线与S接口对应，在使用的时候只需将色差接头按照顺序接入转换口后再将转换口另外一段接入S接口即可完成组装。AV接口就在色差接口旁边，使用AV输入的朋友们可以很方便地将其识别。

3.自动识别信号格式

为了测试HD版本的色差输入所以我们使用了PS2进行接入，接入后转换盒能够自动识别接入信号，之后根据你的显示器类型进行自动调整，接入了PS2色差后我们发现在我们测试用的22寸LCD上PS2画面能够真正的以全屏画面出现在我们眼前了，只不过刚刚接入之后色彩有些偏暗，经过自行调整之后才发现，这款转换盒能够自动消除PS2游戏的锯齿，使角色边缘柔滑。

4.方便地快速切换功能

这款转换盒提供了非常人性化的设计，那就是可以在PC与游戏主机之间，随意进行切换从而不用进行线路的插拔，上次为玩家们评测的天敏转换精灵色差版就存在着这样的问题，需要使用完之后将音频线从新接入电脑，这样才可以让电脑出声音。而这款天敏转换盒HD版本，则不需要这么麻烦，将电脑音箱的音频线与游戏主机的音频线对接之后就可以使用遥控器上面的PC/Box功能进行快速切换，这样一来就可以轻松搞定来回插拔各种线的问题。

CHECK 产品特性

1、支持16：9/16:10/4：3显示模式
2、输出模式为：800x60060Hz、1024x76860Hz、1024x76875Hz、1280x102460Hz、1440x90060Hz、1680x105060Hz
3、支持输入格式：480i、480p、576i、576p、720p、1080i、1080p
4、3D Motion adaptive de-interlace等多种数字图像和降噪技术；
5、视频输入可使用PAL、NTSC制式；
6、色度引擎自动增强功能(Automatic color engine enhancements)；
7、自动检测输入信号的格式和模式；
8、自适应静态检测和抖动检测；
9、全功能遥控操作，OSD显示，非常方便；
10、强大的反锯齿显示优化和平滑处理技术，能创造出高清晰度影像效果；
11、具有运动自适应逐行处理、数字缩放和行场频变化功能；
12、五段均衡数字滤波，创造出听觉震撼效果。

总结

虽说这款产品在外观与兼容性上都达到了优秀，不过遥控器按键的字面上却采用英文解释，这样一来英语不好的玩家们就需要苦苦对照说明书进行解释了。其次就是对于各种色彩程度的选择上没有色差版方便，色差版提供了多种色彩方案，比如说像：白天、夜晚、用户、锐利等等，你只需要按一个按键就可以轻松地选择各种方案，而HD版却没有提供这样的色彩方案，这样一来就导致玩家们需要靠自己的眼睛来慢慢的选择颜色（好像回到了以前老电视的感觉）。由于转换盒支持了多视讯接口，所以在价格上还是比较贵的，如果能够再便宜一些就真正的完美了。



WII方向盘

打造最强周边购买指南

赛车必备周边购买攻略
家用街机体验系列专题

如今人们玩游戏越来越追求手感，所谓的手感其实包括很多个方面，比如像动作游戏中的打击感、音乐游戏中的节奏感等等，而曾经多次出现在游戏厅中的模拟机就是为了让玩家们能够更加真实地体验游戏而进行设计的。很早以前玩家们想要玩模拟机就得去游戏厅，因为在当时家中主机所推出的外设实在是少之又少，就算有也是价格昂贵，一般玩家实在是有些承受不起，本次就为各位准备了三款Wii的方向盘来进行简单测评。

如何评测？

■评测物品

我们选择了市面上常见的三种Wii方向盘进行评测，这三款周边分别是酷派推出的wii miilti-Axis Racing，而另一个则是任天堂官方推出的马里奥赛车同捆方向盘，最后一种是由国内厂商生产的wii9in1周边产品。

■评测方法

我们会从舒适度、安装简易度、重量及造型上为玩家们从中选出一款适合大家的产品。Wii手柄本身就内置体感技术，能通过无线手柄自动完成感应操作，这样一来对于Wii的周边产品来说就大大地缩小了成本，制作也是变得更加简单。

■评测目的

周边扫盲，帮助读者们购买到适合自己的产品。

评测1 wii miilti-Axis Racing



参考价格：80元　**商家报价：**80元-100元

适用主机：Wii

第一款为大家评测的产品是由酷派公司退出的Wii专用方向盘,这款方向盘尽量做到以专业为主，势必要让玩家们体验到真真正正的驾车感觉，所以从包装盒内拿出Wii的方向盘后感觉很惊讶，毕竟从包装盒上看到的只是一个图片，当你从盒中真正拿出它的时候，相信你也会有这种感觉。方向盘整体由黑色构成，方向盘与支架分别放在不大不小的塑料盒中，方向盘的安装方法很简单，当取出方向盘后你会看到方向盘中间位置留给了你一个放入手柄的地方。将Wii的手柄放进去后，取出盒中的支架后轻轻地向上抬起上端就可以慢慢将其打开，支架采用的是凹槽设计，只需要将支架移动到下端的凹槽位置就可以完成支架部分的安装。接下来拿起安装好手柄的方向盘，打开支架顶端位置的扣环，放入方向盘后再将其扣上就完成了全部的安装。



酷派的设计颇人性化，方向盘取下、安装非常方便，而且放入手柄的凹槽位置打磨的十分光滑，容纳手柄的位置也是刚刚好，所以玩家完全不用担心手柄在安装或者是取下时会受到磨具的影响，方向盘整体打磨得十分光滑，由此可见厂商的细心程度。

由于酷派的方向盘支架采用的是吸盘式设计，所以可能许多玩家们会担心这款支架的吸盘能否紧紧粘在桌面上，经过评测组的测试，这点大家完全不需要担心，支架底部的四个吸盘吸力强劲，只要放在平滑整洁的桌面上立刻就能牢牢吸住，只要你不是使用了很大的力气那么相信你是不会将其拽下来的。这款产品还拥有力回馈功能，所谓的力回馈指的就是当你转动方向盘的时候松开手后方向盘会自动回中。

舒适度：5　**安装简易度：**5　**重量：**3

造型：3.5　**总体评分：**4.5

评测2 马里奥赛车Wii同捆方向盘

参考价格：120元

商家报价：130元-150元

适用主机：Wii

这款周边是任天堂专门为《马里奥赛车Wii》而制作，小巧而精致，起初它并不是一款单独出售的产品，想要获得它要购买《马里奥赛车Wii同捆版》才行，后来有些商家将其拆开来卖，虽说这个周边价格相比其它同类产品要贵上许多，不过它就是有魅力让你想都不想地去购入它。

打开包装之后给我们的第一印象就是很小巧、精致，方向盘采用的是磨砂表面，凹槽部分设计得很完美，给手柄预留出来的位置在放入手柄的时候丝毫不会觉得费劲，特别值得称赞的是在手柄凹槽内部还有四个海绵垫，主要用来防止手柄受到摩擦，凹槽内最左侧还有一个用来输出Wi-fi信号的光屏，这样一来就可以有效地减少手柄数据的传送速度。在方向盘正面左边的圆孔是用来取出手柄用的孔洞，而右边的B键则能让你在不用取下手柄的时候也能够按下B键。



虽说这个方向盘并没有像酷派的wii miilti-Axis Racing那样有底座，也没有力回馈功能，只是让玩家们拿着方向盘有一种在开车的感觉，这样的好处就是可以无拘无束地享受游戏带来的快乐。

官方设计的这款方向盘是以简约为主，磨砂所覆盖的表面给人一种非常好的质感，手感也是非常优秀，整体重量很轻，甚至比Wii的手柄放入电池后的重量更轻，即使将两者组合也不会给你的手腕增加太多负担。其实到这里这个简单的外设评测就已经算是结束，不过评测组不得不对老任的创意拍手叫好，特别是玩家刚刚知道Wii的手柄能通过里面的感应系统充当方向盘使用的时候，那种惊喜感一定充斥着每个购入Wii的人！

舒适度：5　**安装简易度：**5

重量：3　**造型：**3.5

总体评分：4.5

评测3 9合1Wii多功能周边套装

参考价格：110元

商家报价：130元-150元

适用主机：Wii

最后为大家介绍的产品是由国内周边厂商所推出的wii9in1多功能周边套装，所谓的9合一意思就是多了许多除了方向盘之外其它的周边产品。这款产品主要是为了对应Wii上面的体育类游戏，周边是由一个个的小仿真接头组成，这其中包括一个方向盘、高尔夫球杆、网球拍、手柄以及接入架保护套装。对于其它的周边本期就不再多做介绍了，主要为大家介绍一下里面所附带的方向盘。

作为9合1中的方向盘来说，做工未免有些太粗糙了，这个手柄可以看成一个极为简单的塑料套，外观上端并不是圆形而是长形。手柄凹槽制作得非常粗糙，很难将手柄放进去，想要将手柄放进去的时候你必须使劲按下去，这样一来拿出来的话就总是会给人一种会将手柄刮伤的感觉。

在方向盘的前方留出了两个很大的窟窿，厂商的这个意思就是想让玩家们在取出手柄的时候能够轻松一些，不过塑料的质感确实也有些太差了，不过想想也是有情可原，毕竟这是9合1周边中的其中一个，能够在如此便宜的价格下买到这么多周边已经很超值了，话说回来，虽说如此便宜的价格买到这么多的周边，但质量却一个比一个烂。只想购入方向盘的朋友们还是买其它的产品吧。



舒适度：3　**安装简易度：**3

重量：4　**造型：**2

总体评分：2.5

龙哥热线

进入七月份之后北京的气温就开始迅速飙升，给了大家窝在凉爽的家里安心打游戏以足够的借口。

为欧洲杯西班牙夺冠一事耿耿于怀的龙哥

近期我买了一台二手Xbox360，很快出现三红！想问下龙哥，360装上水冷后，还会三红么？（河南平顶山 杨浩煊）

啊，这么快就三红呢？看来你RP真不怎么样啊……预防360三红的办法，目前来看还是安装水冷最为靠谱，不过需要说明的就是：现阶段还没有绝对能够避免360三红的手段，水冷只是如今更为稳妥的方法而已，龙哥无法保证你装了水冷就一定不会三红。还有，关于安装水冷这个东东也是颇有讲究的，因为如今市面上的水冷装置也分为三六九等，差一点的大概两百块钱就能搞定，好一点的则要六百块钱左右才行，水冷这玩意儿还真是一分钱一分货，好的水冷可以很大程度上避免360三红的命运，而差的水冷装置则效果有限。不过好的水冷六百余元左右的价格需要玩家一次投入较高的成本，具体如何选择，还是得看你自己了。说起来，微软在360的硬件设计上还真是失败，平心而论，360上的好游戏还是有挺多的，而且与Wii比起来更像一台“传统主机”，再加上其强大的联网功能，如果不是因为这要命的三红问题，相信其主机销量肯定会比如今的成绩高出许多。游戏主机在硬件架构上出了这么大的问题，360也算是头一个了。

龙哥你好！小弟有几个关于《战神2》的问题要请教：1、怎样集齐游戏中的六个神壶？我通了一次hard模式只集到了两个。2、通关后出现的新造型有没有什么属性？3、我还有很多被锁住的形象没打出来？分别是哪些？（安徽凤阳 金可）

1、盖亚之壶的入手方法是在打巨像的时候，出水井一带后主角会被送进一个有压力门的大厅中，把大石墩推过第一个铜门后把它拉到邻接的走廊中，将石墩上的石像打碎就可以站到石像上面了，踩着上去有三个箱子，盖亚之壶的作用是获得的红魂暴增为平常的10倍。蛇发女妖之壶的入手方法是在得到可反射攻击的Golden Fleece后，回到左侧的传送带处对那里的美杜莎光线炮台使用，摧毁后可以在墙壁后面找到宝箱，作用是武器拥有石化能力。奥林匹斯之壶的入手方法是在Crossing Lowland，这里有个压力感应门，把命运女神像尽可能拉得靠水边，然后使用减缓时间的魔法，尽最快速度地跑向压力传感器后获得，作用是无限魔法。普罗米修斯之壶的入手方法是从虫屋后通行天顶时将第一个钟乳



↑不同的服装穿上去后有不同的效果。

石击破，里面就是，作用是无限怒槽。命运之壶的入手方法是在挑战模式获得Mortal评价，作用是连击计时器延长3秒。波塞冬之壶的入手方法是在挑战模式获得Spartan评价，作用是得到隐藏魔法波塞冬之怒。2和3，这两个问题一起回答了，以任意难度通关一遍后至少可以得到鱼人装（COD OF WAR）和九头蛇战甲（HYDRA ARMOR），前者的作用是获得的所有魂数量翻倍，后者的作用是攻击力减半，防御力翻倍，获得绿、蓝、黄魂数量翻倍。另外，暗黑奥德赛（DARK ODYSSEY）服装的开启方法以God难度通关，作用是攻击力翻倍，防御力减半，获得红魂数量为5倍。雅典娜（ATHENA）服装的开启方法是以Titan难度通关，作用是防御力为66%，获得绿魂、蓝魂数量5倍，红魂数量翻倍。海格里斯（HERCULES）服装的开启方法是以Titan难度通关，作用是攻击力1.5倍，防御力半减。克里托斯将军（GENERAL KRATOS）的开启方法是收集20个独眼巨人的眼珠，作用是攻防减半，获得绿、蓝、黄魂数量为25%，获得红魂数量为5倍。神之战甲（GOD ARMOR）的开启方法是在挑战模式中获得God评价，作用是攻防翻倍，获得各种魂数量翻倍。

龙哥你好，《FFX-2 国际版》中有一个门需收集很多的星核才能通过，请问都需要哪些星核，分别在哪里入手？（辽宁鞍山 胡思远）

看来你说的是**キノコ**岩街道的“封印**の**洞窟”了，没错，想要进入这个隐藏迷宫，需要收集齐10个**アカギスフィア**才行。以下是10个**アカギスフィア**的具体入手方法：1、**ストーリー**-Lv3：**ジョゼ**求救后，先别去救他，而是去**ベベル**地下打暗黑巴哈姆特的地方就能找到；2、异界行时发生剧情必定获得；3、异界行时发生剧情必定获得；4、**ストーリー**-Lv5：**ルブランの**家地下的宝箱中；5、异界行时发生剧情必定获得；6、**ベベル**的最上层；7、**ストーリー**-Lv2：**キノコ**岩街道，封印门之前，**ヌージ**会给你一个；8、**ベベル**的地下迷宫之中；9、**ストーリー**-Lv1：**キノコ**岩街道，**ウノー**和**サノー**处；10、**ストーリー**-Lv2：在执行任务“**ルブランアジア**潜入”的时候在**ウノーサノー**的房间中可以找到。集齐上述10个**アカギスフィア**之后就可以在**キノコ**岩街道的谷底解除封印进入隐藏迷宫。进去后是连续5场的BOSS战，其中前两场是只有尤娜一个人能上场，注意每个BOSS身上都有奥义可以偷盗，千万别错过了，完成BOSS战后，会得到“至高**の**光”，同时与**パイン**相关的剧情结束。

龙哥好！1、请问《怪物猎人》中的电龙怎么打？用弓箭吗？能否出一本专门攻略？2、龙哥听说过盟区战卡这一东西吗？仔细讲讲吧，就这些。谢谢龙哥。（浙江嘉善 蒋佳骏）

1、打电龙的话一般使用太刀是最简单的，弓箭也能打，只不过会费事一些，许多新手比较容易在电龙这个任务卡住，其实只要用心观察其规律，就会发现并不困难。打的时候最需注意的就是一定不能贪刀，除非电龙倒地，否则每次攻击不要超过3刀，而且最后一刀必须用“○+△”这一招来收刀，如此即可自动向后跳一小步来避开电龙的电。推荐用“○、△、○+△”的三连招来磨它的血。攻击电龙的时机有以下几点：当其远距离喷电时，由于这招的准备时间超长，此时可以用太刀砍3-4刀；原地放电，等其放完后3秒左右，用三连招蹭血；飞扑，没把握的话可以用○、○+△的2连来磨血，这招很猛，对自己躲避技术没底的话就宁愿放弃攻击机会；原地伸脖子咬，往电龙的左脚方向翻滚后2连。打电龙的关键就是要耐心、能沉得住气，慢慢跟它耗，切忌贪刀！2、所谓的“盟区战卡”实际上是一款专为掌机打造的无线上网设备，以往想要让掌机无线上网，在设备连接和软件方面都比较繁杂，而这个“盟区战卡”就有点“一体化”的意思了。按照其官方宣传的，只要使用盟区对战平台专用无线网卡+盟区对战平台软件就可以立即享受免配置、自动登录等完全傻瓜式的联机对战的乐趣。相较于索尼官方的产品，这个东东是我国厂商的“作品”，价格上便宜许多。



↑“盟区战卡”就是一套国产掌机上网周边设备。

龙哥，请问FC上的《重装机兵》上有没有隐藏的超级战车或者超级武器啊？可不可以给M3 DS Real做一下评测？

（江苏盐城 戴龙飞）

隐藏战车倒是有不少，比较容易错过的几辆是野战坦克“**パンサ－**”，在弗里镇(**フリ－ザ**)东北海边洞窟B3右下角，用探测仪(**きんぞくたんちき**)扫描后上前调查可以得到；中型坦克“**タイガ－**”，在奥多(**オ－ドリ－**)东南的帕特港(**ポ－トスラム**)最南边房子内，花高价购买（7到10万左右）；重型坦克“**Kタイガ－**”，在卡拉镇(**カナベル**)西北的兵工厂B2，需从B1右下的楼梯上楼，再通过两层传送带掉到B2，调查电脑开门后即可取得。至于“超级战车”，似乎这里面实力非常强劲的应该还是红狼生前驾驶的那辆红色战车，以及最后获得的这辆蓝色战车最强了，特别是后者的SE攻击力极强，可惜弹数少了点。至于“超级武器”嘛……嘿嘿，自然非“军号”莫属了，绝对的无敌装备。在某些自动售货机中，转到奖之后可以得到人类道具“军号”(**しんぐんラッパ**)，在战斗使用可以让我方大幅强化，而敌人会变得基本打不到我方，配合撞击板(**メタルブレ－ド**)效果更好。不过使用军号后会使游戏难度大幅下降，请慎用。关于NDS烧录卡的评测，前几期有非常使用的SLOT1烧录卡横向评测，相信会对你有较大帮助。

向你请教3个问题：1、X360上的《N3九十九夜》，茵菲的“伪·凤凰天翔驱”是怎样习得的啊？2、好像《N3》之类有令人热血沸腾的同屏人数，给人感觉差不多的游戏有几款？3、最近在下再度听到PS3被破解得差不多的消息，虽然前几期已提过了，但龙哥你能不能再确认一次呢？！关乎我买X360或PS3的东西啊！毕竟我是索饭，麻烦你哦！

（广东湛江 今吹南风）

1、应该是升级就行了，具体是第7级还是第8级学会就不大记得了，这招的攻击力实在是相当强悍，记忆犹新。如果能学会9级的“六翼蝴蝶”，打隐藏BOSS就可以说是手到擒来了。2、如果是追求“同屏人数”的话，无双类的游戏最适合你了，漫山遍野都是敌军。3、没这事，虽然PS3的破解情况前一阵子确实有一定突破，不过离“实用”还是很远，与360目前已经“很成熟”的破解状况完全不能相比。真是索饭的话就买Z版吧（笑）。

龙哥好：某次的提问得到回答，我感激不已，新的问题来了：1、生化4PRO难度我第一次玩觉得很难，但也挺到了5－3，单挑克劳撒，在变身前最好情况可以不费血，却死了10几次也打不过他的变身，不是挨两下就死，就是3分钟时间到，悲哀至极，不知龙哥有没有方法帮一帮菜鸟的我？虽然AMA通3遍，简单5遍，普通一遍，就是过不去它，貌似龙哥曾介绍最后的枪要通所有难度才会出现？2、《恶魔猎人3特别版》的盘我问了，店主都不知道，只有普通版，不知龙哥能否介绍几处？

（北京 刘京）

1、打克劳撒，当每次他冲上来的时候可以用刀子（或者是麦林、狙击枪）划一下他就能让其趴下，然后再攻击头部。远距离的话，趁他攻击前挪开盾牌时也可以用麦林或是狙击让他下跪，然后打头。他的攻击一般用QTE就能躲开，扫腿的话，后退两步即可，只要注意他下落直插的必死攻击就行了。此战其实只要掌握好节奏并不困难，关键是不要慌张，了解其行动规律后3分钟的时间限制是足够的。实在不行的话给你介绍一个安全的死角：动画刚结，面对克劳撒的时候，往右边的木栈道跑，中途要按一次QTE，之后继续跑，躲到最里面的角落，躲好后等他过来时，看准其收翅膀的时候出刀，然后再连续砍他即可。你问的是哪把武器？手炮（HANDCANNON）需要在佣兵模式中，分别用LION、ADA、KRAUSER、HUNK和WESKER五人各打通村庄、城堡、水上基地、兵营四张地图，每个关卡的评价都要达到五星等级的评价，之后就能在正常游戏模式二周目的时候在武器商人处无偿获得。PS2版本的新增武器激光枪P.R.L 412取得方法是选择PROFESSIONAL模式进行新一轮的游戏，并选择穿上PS2版新增的隐藏服装，通关一次后便可以在二周目时在武器商人处免费获得P.R.L 412。2、给你一个特别版的封面，你照着这个去找吧，特别版比3代后发售，应该更容易找到。特别版的封面是红色基调的（3代是黑色），而且有“SPECIAL EDITION”的字样。



↑这个就是特别版的封面，建议拿着这个去找盘吧。

龙哥，打FFTA2遇上的麻烦，青魔道士可以学哪些怪的魔法啊？（要中文，我打的汉化版），是都能学还是只能选几个学？听说打败丘王得的“王者之剑”与“路行鸟铠甲”能根据发动特殊技的次数提升自身能力，最高能加到多少？

（重庆 傅航）

FFTA2中可以习得的青魔法一共有20个，注意学习青魔法的要点是只有被怪物的青魔法命中才能学会，被我方或敌方的青魔道士命中无法学会。大多数青魔法可以通过魔兽使的控制轻松学会，**リミットグロ－ヴ**和**じばく**除外。由于本作初始MP为零，通常要准备好为怪物回复MP。要学会**リミットグロ－ヴ**，必须处于自动复活状态，要学会死**のル－レット**，必须处于自动复活状态或**アストラ**状态才行。至于怪物的中文名字，请恕龙哥无法给出，因为我只玩过日文版，汉化版没有玩，我会在怪物名字后面附上其外形描述，如此对照相信你也差不多能明白是哪种怪物了。具体青魔法和怪物名称请见下表：

青魔法	怪物名称
マジックハンマ－	バクナムス、レプラコ－ン（亚人）
ホワイトウィンド	スプライト（绿发妖精）
天使のささやき	スプライト（绿发妖精）
夜	ラミア（蛇妖）
バニックボイス	ウルフ、ウォ－グウルフ、ヘルハウンド（狼）
战いのダンス	キャビトゥ－ン、ゴ－ゴ－バニ－（蜂兔）
咆哮	ウェアウルフ、ザグナル（狼人）
砂岚	アントリオン、サンドピット（蜘蛛）
リミットグロ－ヴ	ランドタ－トル（绿岩龟）
マトラマジック	アダマンタイトス（金岩龟）
くさい息	モルボル（魔界花）
怪音波	モルボル（魔界花）
重油	レッドマシュマロ（红布丁）
じばく	ボム（炸弹怪）
死の宣告	デスサイズ（恶灵）
死のル－レット	ア－リマン（大眼怪）
クエイク	ヘッドレス、ウエンディゴ（无头怪）
ガ－ドオフア	ナ－ガラ－ジャ、ザッハ－ク、ニ－ズホッグ（大型龙）
マイテイガ－ド	ナ－ガラ－ジャ、ザッハ－ク、ニ－ズホッグ（大型龙）
ドラゴンフォ－ス	ナ－ガラ－ジャ、ザッハ－ク、ニ－ズホッグ（大型龙）

至于那两件成长性装备，成长的方法就是如果行动前有闪光，出现特殊攻击指令时候就会+1。可以用加运气的社团技能随便找个任务无限待机就行，不过这次成长装备的上限大大降低了，不需要特意去练也可以到上限，龙哥记得王者之剑的攻击上限好像是137，防具的数值忘了。

1、有PC版的《安布雷拉历代编年史》吗？2、偶见一人用PC玩《大蛇无双》，他说是从网上下的游戏，真的有吗？3、PS2《忍》中8－A的最后悬崖怎样跳过去，火山那一关怎样直接跳过悬崖打BOSS有什么BUG吗？苍蛟龙如何取得？（吉林通化 孙）

1、没有，“编年史”只有Wii版，没有PC版。2、有，《大蛇无双》的确是有PC版，而且早已经发售了。3、不记得最后有什么跳不过去的地方了，一般都是采用“冲刺→跳跃→冲刺”的模式即可跳过，之后就直接是BOSS战了。苍蛟龙也就是守恒，获得他的方法是收集30枚有家族纹章的硬币，游戏中一共可以收集到50枚，收集到10枚以后可以开启影院模式，收集到20枚以后可以开启画廊模式，收集到24枚以后追加隐藏关卡“STAGE EX”，一共有9关，收集到30枚后可以使用苍蛟龙，收集到40枚以后可以使用第二隐藏人物乔武藏，50枚全收集的话没有特殊奖励，但也是一种成就。苍蛟龙这个角色在使用时有一个特点，那就是其攻击力不但强大，而且随难易度的不同有所变化，例如在EASY难度他的攻击力是秀真的1.2倍，在NORMAL难度下是秀真的1.5倍，在HARD难度下是秀真的2倍。个人心得就是苍蛟龙不大适合使用蓄力斩，因为他吸魂速度太快，而且蓄力斩还要浪费大量的魂，在高难度下，苍蛟龙的杀阵攻击力已经相当之强大。

世界再生之旅结束后 再次奏响的神乐之传说

POINT.1 一般攻击

战斗中按A键直接发动的攻击，是最基本的攻击方式。最初只能连打三下，装备上技能后可以提升角色的一般攻击连击数，配合摇杆上的方向键还可以改变攻击的基本方式。使用一般攻击结束连击后，角色自动进入收招动作，此时遭受攻击不但受到伤害较大，还有可能被敌人打成眩晕状态。不过在一般连击收招前输入特技等攻击，便可取消收招动作的破绽，还可以提升连击数。



System point

防御： 战斗中按下Z键为防御，可以防御敌人的技、术攻击及一般攻击，减轻所受伤害。不过连续遭受攻击时，防御会被强行解除。当被敌人从背后攻击时，玩家的防御也会自动解除。

术、技、奥义： 为角色装备术与技后，战斗中按B键与摇杆方向组合可以释放出相应的术与技。技为使用武器或者是身体对敌人进行攻击，发动时间短，并且可以与一般攻击连携。奥义发动方法与技相同，但比一般技强悍，可以与技连携。术就是魔法，需要咏唱时间，在咏唱时遭受攻击会被强行取消咏唱。绝大多数的术、技、奥义发动均需消费TP值。





ティルズ オブ シンフォニア TALES OF SYMPHONIA ラタトスクの騎士

《传说》单一作品的正统续作在系列中并不多见，作为当年具有超高人气的《神乐传说》之续篇，本作在原有的世界观架构上再次演绎出了完美的篇章。世界再生之旅后的同伴们现在在做什么，合并后的世界会走向何方，再次奏响的神乐传说揭开了它崭新的一页。　□文/雪飞

NINTENDO Wii	本刊译名：神乐传说 拉塔特斯克的骑士		2008年6月26日	
	角色扮演	NBGI	7140日元	日版
	DVD-ROM	1-4人	记忆卡容量	12岁以上

POINT.2 异常状态

异常状态分为毒、麻痹、石化、虚弱、病气、封印、动摇和睡眠八种，每种异常状态都有四个阶段，各阶段决定了自然治愈需要的时间和效果消失的时间。战斗结束后，异常状态全部自动回复。

异常状态名称	效果
毒	体力逐渐减少
麻痹	有时会攻击不能
石化	逐渐行动不能
虚弱	最大体力减少
病气	TP值逐渐减少
封印	技、术使用不能
动摇	容易被敌人攻击至眩晕
睡眠	一切行动不能

POINT.3 属性



战斗画面左下角表示战场属性，中央最大的图标为战场整体属性，周围五个小图标在使用属性攻击后会发生变化，三个小属性相同时中央大属性会随之改变。在战斗中拥有与大属性相同属性的怪物可以自动回复体力，使用同属性技、术威力也会增加。

POINT.4 自由跑位

战斗中玩家可以控制角色在战斗场地内自由移动，自由移动时只需按住防御键Z键。由于在不同方位给予敌人的打击强度不一，因此玩家一定要活用自由跑位，争取绕到敌人后面发动攻击。利用自由跑位，玩家还可以轻易回避敌人的攻击。但需要注意的是，如果在自由跑位时遭到敌人的攻击，敌人发动的攻击必为会心一击。

POINT.5 锁定敌人

进入战斗后玩家操作的角色自动锁定敌人，按–键，可以改换玩家的锁定目标。在战斗中尽量让主人公先消灭那些体力较少的敌人和正在咏唱魔法的敌人。长时间按住–键，还可以观察到敌人的简单情报。

POINT.6 连携攻击

在战斗中无论给予敌人伤害或是自身受到伤害，屏幕下方的连携槽都会逐渐增加，只要在连携槽增加到一半以上时，按下C键则会发动连携攻击。每位角色的连携攻击都有各自的效果，但如果在发动连携攻击时，有同伴的属性与场地大属性相同，则会一起参加攻击。相同属性的同伴越多，连携攻击的威力越强。

System point

签订契约：本作的怪物不再是单纯的敌方角色，而是可以与怪物签订契约，把它们招募麾下。结束战斗时，屏幕左下的属性图标中大属性和四个以上的小属性为相同属性，玩家才可以与怪物签订契约。即使契约发动但也不一定肯定成功，而是会受到诸多的影响。容易成功签订契约的情况为：参与签订契约的己方怪物等级很高；目标怪物与参与签订契约己方怪物之种族契合度高；目标怪物与参与签订契约怪物的属性契合度高；向对方发动过连携攻击；发动过同调特技“诱惑的眼光”；同伴中没有相同的怪物。

怪物契合度		
目标怪物种族	高成功率怪物	低成功率怪物
植物族	水栖族	昆虫族
魔兽族	鸟族	水栖族
昆虫族	植物族	鸟族
水栖族	魔兽族	植物族
软体族	魔法生物族	龙族
恶魔族	龙族	灵族
龙族	软体族	恶魔族
灵族	恶魔族	魔法生物族
魔法生物族	灵族	软体族

怪物培养：战斗中玩家虽然不能直接控制怪物，但却可以培养怪物，使他们成为战斗的主力。首先通过战斗怪物可以得到等级提升，同时能力提升。但提升到一定等级后，该怪物达到了能力上限，玩家必须在猫人处使用料理让其转职。其次怪物每次等级提升后，都可以在猫人处选择料理，根据怪物对料理的喜好程度提升能力和友好度。另外玩家还可以使用魔法书使怪物学会对战斗有利的魔法。

技能：通过等级的上升，主人公和怪物们除了可以学会攻击性特技和魔法外，还可以修得自身携带的技能，装备后可以发挥出效果。不过安装技能必须对应人物的技能点数，玩家必须选择最为实际有效的技能为角色装备。

游戏系统改良优化 引领我们进入新的旅程

1章 响き、届かぬ世界

Point 01 ルイン

1、起来后去ロイド雕像处引发剧情。
2、无论哪个选择都会拒绝向仇人ロイド效忠。
3、去村长家前与リヒター对话。
4、在村口剧情后离开村庄去湖底洞窟。

Point 02 湖底洞窟



1、BOSS战：ルクレチア，熟悉战斗系统的强制战斗，没有任何难度，剧情后マルタ加入，两人联手击败敌人。
2、战斗胜利后回村。

Point 03 ルイン

1、在道具屋二楼村长家找到リヒター，对话后加入。
2、湖底洞窟入口处自警团剧情。

Point 04 湖底洞窟

1、强制战斗，リヒター教主人公战斗方法，敌人极弱。
2、洞穴深处リヒター攻击マルタ剧情，对话选择对游戏没有影响。
3、在门附近发生剧情，与テネブラエ签订契约，对话选择第一项为拒绝，但如果选择这项故事则无法继续进行，其实就是强制主人公签订契约。
4、BOSS战：ヴォーテックス，没难度，想输不容易。
5、门口剧情后得到ソーサラーリング，从此对着那些生苔藓的墙壁放火后，会露出隐藏的机关。
6、剧情战斗后与インプ签订契约，インプ成为同伴。
7、剧情战斗，与ウルフ签订契约，ウルフ加入。
8、利用放火解谜开启隐藏机关，进入洞穴深处。开启其他机关后，还能在隐藏道路找到宝箱。
9、发现负伤的リヒター，直接开门返回与アクア对话。
10、将アクア带到昏迷的リヒター面前，然后继续深入。
11、BOSS战：ロイド，仇人相见分外眼红，但目前确实不是对手，三两下就被人打倒在地。
12、苏醒后调查地面的假面具，得到ロイドの假面。
13、调查进来的门后，调查墙上海报，然后将其烧毁露出下面的机关。
14、BOSS战：ヴォーテックス，战斗时注意防御和回复。
15、剧情后返回ルイン，别忘了开启マナの守护塔迹的宝箱。
获得物品：300ガルド、ミトン、アップルグミ、マント、バンダナ。

Point 05 ルイン



1、路上对话，可选择第二项了解历史。
2、道具屋强制战斗：ヴァンガード×2，胜利后マルタ得到称号。
3、原路前进会继续进入强制战斗，从防具屋旁可直接绕到ロイド像前。
4、剧情后连续两次战斗，第一次对付两名教会骑士团士兵，第二次是收拾マーグナー，マーグナー高攻击力，注意防御。
5、村口与曾欺负过主人公的两人对话。
6、村长家门前剧情后，进屋找村长对话，决定离开村庄。
7、村口对话，マルタ重新加入。

2章 风、波立つ心

Point 06 湖底洞窟



1、去最深处市长家路上剧情。
2、调查市长家的门剧情。
3、在壁画间剧情后得到称号。
4、アリス剧情后去市场家右下的アイーシャ家，接连引发剧情。
5、BOSS战：ホーク、レイシー、エルシー，先要消灭ホレイシー、エルシー，防御ホーク的连续攻击后反击。
6、市长家与コレット对话后，コレット加入。
7、从村中的铁门进入石舞台，顶层强制战斗，一定时间后自动结束。
8、右下的壁画间得到料理菜单。

Point 07 ハイマ

1、路上有不少怪物，但都很弱，可以用来练级。
2、顶层BOSS战：スキロポリオン，擅长范围攻击的敌人，让男主人公将其挑到空中比较安全。
3、调查宿屋一层右侧房间的石头得到料理菜单。

Point 08 アスカード

1、石舞台迷你游戏，躲避敌人的风并逐渐靠近敌人，接近敌人后左右摇摆手柄。多练习几次可以轻松完成。
2、BOSS战：インセイン：敌人攻击力强，注意防御。
3、回到アイーシャ家，剧情后到宿屋。
4、在石舞台再次挑战インセイン，巫女仪式剧情。
5、从石舞台传送到地下遗迹。

Point 09 石舞台地下遗迹

1、中央机关将主人公的解谜武器变化为风属性。
2、对左侧看起来破破烂烂的墙壁释放狂风。
3、从左起按1、3、2、4的顺序利用风力敲响四个铃铛。
4、调查石板得到矢，调查中央射手雕像，将矢装备给射手雕像。
5、调查雕像下方的机关，选择东、南、东。
6、在风停前如果没能进入下一房间，请返回入口重新挑战。
7、BOSS战：ツアトゲ・プライム、アックスピーク×2，先消灭杂兵再攻击BOSS，如果装备了减轻风属性攻击的オパール，会大大降低战斗难度。
获得物品：ポイズンチャーム、セージ、抜け殻、オパール（选西南西放矢）、シルククローク（选北北西放矢）、墨汁、シールチャーム。



Point 10 アスカード

1、返回アスカード与市长对话。
2、离开剧情后コレット离队。

Point 11 パルマコスタ

1、教会前リヒター剧情。
2、去酒场与マルタ对话。
3、在总督府与ドア夫人对话，出门后ゼロス登场剧情。
4、调查ヴァンガード支部二层的锅获得料理菜单。

Point 12 王朝迹

1、将主人公的解谜装置变化为光属性。
2、不远处找到トマス后，进入BOSS战：アリス、エルシー、レイシー，虽然アリス会使用魔法为两只怪物回复体力，但还是要集中火力快速消灭这两只怪物。
3、对门前机关释放光波。
4、将箱子推入水中，调查顶部机关改变水流。
5、顶层将光属性改换为火属性，将箱子推入水中。
6、将火属性改回光属性，调查机关改变水流，箱子停止前进后再改变水流。
7、从右下进入下一场景。
8、存盘后BOSS战：マニトウ，尽量多绕到敌人后方发动攻击。
获得物品：サンダーマント、トカゲの皮、ホワイトミトン、ロングソード、レザーマント、ゴシックスピナー、ストロングバンダナ。

3章 昨日の足迹、明日への足音

Point 13 イセリア

1、进村剧情后，在村长家门前剧情。
2、在村长家与村长对话。
3、出村前往マーテル教会圣堂。
4、回村剧情后前往人间牧场。

Point 14 人间牧场迹

1、入口处强制战斗，战斗胜利后大雾散去。
2、在进入地面寻找到钥匙卡后从右侧进入地下。



3、将火属性转换为雷属性。
4、雷击左侧两个发电装置后开门。
5、向左前进拾取电梯钥匙卡，并进入房间开启机关。
6、存盘点附近发光点可以购买物品和回复体力。
7、向上前进后右转，雷击电梯机关下到地下三层。
8、机关的箭头表示升降板的行进方向，颜色也与控制的升降板相同。
9.依次一边开启机关一边利用升降板前进，在6号机关处打开排水装置1。
10、原路返回从行商人边上的梯子下去，将有扶手的箱子推到对面去，然后按下2号排水开关。切记先推箱子再开排水开关。



11、继续一边开启机关一边利用升降板前进。
看起来很麻烦但其实不难，只要玩家仔细观察升降板轨道和机关方向即可。
12、最上层房间内雷击怪物，怪物生气后扑向玩家，但会被屋内电网击中，怪物麻痹电网消失，玩家可以继续前进。
13、在各个房间内可以得到钥匙卡。
14、左侧房间内找到ボール。
15、BOSS战：メイヘム、ヒルスタ×2，装备防地属性攻击装备为上，先消灭杂兵。

获得物品：ミックスグミ、ウィンドマント、スケイルガントレット（3号排水机关排水后出现宝箱）、花びら、パイングミ、トカゲの皮、ホワイトミトン、カモミール、シルバークローク、シルバースピナー（必须有钥匙卡3）、ホワイトリボン（必须有钥匙卡2）、シルバープレート（必须有钥匙卡2）。

Point 15 イセリア

1、学校教室内剧情。
2、在村口找到マルタ之后返回教室剧情。
3、出教室向左走，进入下一个场景发生剧情。

Point 16 旧トリエット迹

1、进入遗迹入口剧情。
2.离开遗迹前往トリエット。
3、剧情后钓鱼小游戏。
4、BOSS战：アーケロン，没有什么难度的战斗。
5、在宿屋第2层的右侧房屋内有料理菜单。
6、返回旧トリエット迹。
7、剧情后与テネブラエ对话，选择"お愿い"。
8、开启机关，按方向推箱子弥补道路，不过要经常换入口进入。
9、传送点传送到上层。
10、BOSS战：デナイト、ジャブジャブ×3，敌人会使用范围攻击，战斗难度较大，注意回避和防御。
11、胜利后取得称号，ロイド走后调查地面得到ロイドの假面2。
获得物品：パイングミ、ウォーターマント、ハーフガントレット、ブラックリボン、ブロードソード、石材。

System point 融合与冲突的两个世界面临新的危机

西鲁瓦朗特（シルヴァラント）与提塞阿拉（テセアラ）曾经因为天的意志是两个分裂的世界，但在洛伊德（ロイド）和同伴们的努力下，恢复了原本的姿态。而且新的世界树代替了古代毁灭的世界树，这就是神子科莱特（コレット）的世界再生。合二为一的世界迈出了走向新时代的脚步。

然而，世界合二为一却带来了新的混乱，因为大陆移动，以往的世界地图失去了原本的机能，自然环境也发生巨大变化，沙漠化城市突然降雨、湖泊突然干涸等异常现象频频发生。人们都认为这些自然变化是因为两个世界合一引起的变化，其实却并非如此。

掌握着关键的是远古大树的精灵拉塔特斯克（ラタトスク）。拉塔特斯克对世界有很大影响，现在不知为什么正处于睡眠状态，因此自然界的平衡失调异变频发。不光是自然界人类社会也发生了变化，曾经是繁荣世界的提塞阿拉与衰退世界西鲁瓦朗特，文明程度差异明显的两个世界突然合二为一，产生了大量冲突。提塞阿拉人鄙视西鲁瓦朗特人，导致西鲁瓦朗特人对创造现在世界的神子、拥立神子的玛提露（マーテル）教会以及提塞阿拉人产生强烈的反感。

世界再生后两年，异常现象依然在世界肆虐，使所有的人都是人心惶惶。西鲁瓦朗特解放战线瓦恩加多（ヴァンガード）解放组织揭杆而起，该组织是为了保护被虐待的西鲁瓦朗特人而成立的反提塞阿拉、反玛提露教会的团体。因而瓦恩加多与玛提露教会的对立无法避免，终于爆发了大规模冲突。玛提露教会以"反叛神子"的罪名，使用武力镇压了正在帕路玛科斯塔（パルマコスタ）召开集会的瓦恩加多。很多无辜的百姓被卷入这一事件，整个帕路玛科斯塔被围困在熊熊烈火中。这一事件被称为"血之肃清"，而传说这一事件的首谋者，就是玛提露教会的洛伊德。

艾米路（エミル）是血之肃清事件的幸存者，由于父母都在事件中丧生，年幼的艾米路只得投奔鲁茵（ルイン）的小姨。鲁茵百姓都对洛伊德异常尊敬，甚至在村子中伫立着洛伊德及其同伴的雕像。而洛伊德对艾米路来说却是杀害双亲的仇人，因此村民们对艾米路都极为冷淡，连小姨和姨夫都把艾米路看做灾星。在这样的成长环境下，艾米路性格内向，从来不敢表达自己的想法，对不起成了他的口头禅。艾米路的性格和身世更使他成为了小伙伴们欺负的对象。

一日艾米路突然听到了魔物的叫声从远处传来，似乎正在向自己发出召唤。跟随着魔物的召唤，艾米路来到洛伊德雕像前，看到仇人的雕像，艾米路不禁怒火中烧。而这却被旁边的小伙伴看到，并借机会强迫艾米路向洛伊德致敬。尽管懦弱胆小，但艾米路仍然不能听从这一命令，结果被小伙伴们殴打。关键时刻一位威猛男子搭救了无助的艾米路，尽管因为恐惧艾米路没向这位男子道谢，但这位男子却是第一个救助艾米路的人，所以在艾米路心中还是异常欢喜。

事后艾米路鼓足勇气在村长家门前找到了这位男子，但却因恐惧而不敢开口表达感谢。这位男子向艾

5、剧情之后BOSS战：デクス，敌人会使用秘奥义，我方全员体力残存1点，注意及时回复。敌人的攻击力极高，注意防御。
6、BOSS战：リヒター，胜负不影响游戏，随意战斗。
7、进入深处剧情，三同伴再次加入。
入手物品：香木、アニムス、ライトパンダナ、ホーリークローク、3000ガルド、ストーンチャーム、ダークスピナー、ウィッチミトン、パイングミ、贤者の石（左3、左2、右2、右1、右3、左1次序灭火，然后调查蓝色骑士雕像打开栅栏）、まがった角、ウィルスチャーム。

Point 28 メルトキオ



1、ゼロス家剧情。
2、出口剧情。
地の神殿
1、进入神殿剧情。
2、返回メルトキオ。
3、剧情后前往雷の神殿。

6章 黒い预感

Point 29 雷の神殿

1、门口剧情后离开。

Point 30 サイバック

1、王立研究所前剧情。
2、大厅左侧小门进入地下室，引发剧情。



3、地上左侧通道有料理菜单。
4、宿屋休息后剧情。
5、王立研究所二层与院长对话得到通行证。

Point 31 雷の神殿

1、天降落雷，被命中会损失体力，不过下落点有明显标志，即时离开即可。
2、拾取地面资料剧情。



3、在第一个大场景左侧将主人公属性转化为青雷。
4、绕到存盘点上方平台，用青雷消除旋转三色雷中的青色雷。
5、从侧面小门进入黑暗房间，主人公从路旁要掉下去时连打A键。
6、BOSS战：ヴァンガード×4，四个杂兵级敌人，没难度的战斗。
7、穿过黑暗房间开启避雷针。
8、从水面前进，将主角属性转为黄雷。
9、消除各黄雷球和旋转三色雷中的黄色雷。
10、回到属性转换装置将主人公属性转化为炎属性。
11、顺梯子下去，用火焰烧断悬挂避雷针的绳子。
12、关闭最初的避雷针，再去调查落下避雷针下的装置。
13、将主人公属性转换为黄雷。
14、在行商人所在的场景内，破坏黄色箱子，然后调查下方的电力输出装置。只剩下右侧开始第一行第一列和第二行第二列的黄色箱子，输出电力后可以开辟道路。其他的方式则可以得到宝箱一个，再选择相同方式则出现怪物进入战斗。
15、将主人公属性转化为红雷。
16、消除旋转三色雷中最后的红色雷。
17、进入下一场景BOSS战，コーデュロイ、ウェアバット×5，先快速消灭杂兵，被一群敌人同时攻击我方一人的话，有可能当场阵亡，最好派遣高等级的怪物出战。

获得物品：3000ガルド、良质の石材、ミラージュミトン、アースマント、ショックチャーム、ホーリーマーク、トパーズ、レッドバジル（电力输出装置）、ウィルスチャーム（电力输出装置）、レッドバジル（电力输出装置）、ダークソード。

Point 32 サイバック

1、直接去王立研究院的二楼找院长对话。

Point 33 メルトキオ

1、精灵研究所地下调查桌上发光的书。

Point 34 地の神殿

1、踩坏地板掉入下一层。
2、最低处将主人公属性转为地属性。
3、用主人公地属性破坏小桥，从桥上落下。
4、调查地上的发光点进入小游戏。
5、一定时间内主人公不掉下去即可胜利，觉得有难度可以记住不会下落的地板位置，然后再进行挑战。
6、进入隐藏门后BOSS战：ルーキン×4，各个击破，在敌人聚集一团时尽量让主人公躲远些。



获得物品：ウィンドマント、ミラージュミトン、とりがら、レモングミ、甲虫の体液、ルビー、2000ガルド、恶鬼の血、ミックスグミ、飞龙の翼、ストーンチャーム、パイングミ、トリート、3000ガルド、ミックスグミ、スペシフィック、ブルーセボリー。

Point 35 トイズバレー矿山

1、顺路前进在最深处将主人公的属性转换为爆发属性。
2、炸掉挡路的岩石开辟道路。
3、离开洞穴后剧情。
获得物品：ライトバンダナ、ライフボトル、エレメンタルの欠片、2000ガルド、レモングミ、アメジスト、サファイア、良质の石材、バスタードソード、アニムス、ガーネット、アニマ、ミラージュクローク。

Point 36 アルタミラ

1、去レザレノ本部的社长室。
2、酒店剧情后坐电梯去スイートルーム。



3、经过大厅发生剧情，然后回到スイートルーム。
4、前去码头坐船，前往カジノ。
5、BOSS战：ホーク、ヴァンガード×2，还是先杀掉杂兵。
6、BOSS战：プルート，很强大的敌人，不过好在战斗一定时间后自动结束。

7章 并りし记忆の果てに

Point 37 アルテスタの家

1、通过检查，然后进入アルテスタの家。
2、出门就会进行BOSS战：マーグナー、ヴァンガード×3，小心マーグナー的攻击力很高，注意防御。

多一员，因窃走魔石而出逃。艾米路与玛露塔立即逃跑，但却始终不能摆脱瓦恩加多士兵的追击，最终被堵在了喷泉前的广场上。

此时玛提露教会骑士团长玛古纳（マーグナー）带领大量士兵出现，毫不留情地杀死了瓦恩加多士兵。然而他们却并非救星，而是继续逼迫玛露塔交出魔石的。玛露塔和艾米路自然不会听从，但玛古纳却以洛伊德下令血洗鲁茵胁迫玛露塔。为了保护无辜的村民，不再发生“血之肃清”事件，玛露塔回到了喷泉广场被玛古纳逮捕。然而玛古纳却立即撕毁约定，下令士兵们在鲁茵尽情烧杀抢掠。大怒的艾米路失去了自我控制力，对骑士团大打出手。虽然玛古纳的行为天理难容，但艾米路对其近乎虐待的手段却让人难以忍受。玛露塔高喊停止数次后，艾米路才逐渐恢复意识。

经过这次事件后，全村人更把艾米路看做怪物，公正善良的村长为了保护艾米路，不得不下令让艾米路离开村庄去调查洛伊德的行踪。就这样玛露塔与艾米路，再加上提内布拉艾两人一魔带着寻找魔石和调查洛伊德的任务踏上了旅途。

旅行的第一站是阿斯卡多（アスカード），这里是以石舞台和壁画闻名于世的城市，但这里现在却因为长年的狂风使旅游者不敢驻足。为了避免引来不必要的麻烦，提内布拉艾隐身使常人无法看到他，但却有一位帅气的男子感觉到了他的气息。不过还好，这位帅哥并无恶意，也没为艾米路一行惹来麻烦。

为躲避暴风艾米路一行藏身于壁画间内，并从壁画中得到了一些暴风的信息。可惜暴风刚停，瓦恩加多士兵便进入了城市并掀起骚乱。原来他们的目的是搜索神子科莱特，为得到洛伊德的行踪线索，艾米路一行决定在瓦恩加多士兵之前找到神子科莱特。他们非常幸运，很快便找到了藏在民家中的科莱特。可是由于世界再生两年前科莱特未能阻止世界树暴走，导致玛露塔的母亲在“大树暴走”事件中丧生，使玛露塔对神子科莱特一直心怀不满，三两句便与科莱特大吵起来。尽管玛露塔不能原谅神子科莱特，但现在瓦恩加多已经失去了原来的理想，只是暴力武装集团，玛露特还是没有将科莱特的藏身之所告诉瓦恩加多士兵。而神子科莱特也不知道洛伊德的行踪，为了避免与瓦恩加多遭遇，艾米路一行决定前往帕路玛科斯塔。

在离开阿斯卡多时，一名看到玛露塔与神子争执的小男孩拦住了艾米路一行，谴责玛露塔的行为。突然在魔物的叫声后暴风骤起，小男孩被暴风卷起，玛露塔一行立即向小男孩伸出救援之手。在小男孩即将坠落山崖时，玛露塔半身悬空紧紧地抓住了他。此时瓦恩加多的阿利斯（アリス）突然出现在山崖上，得意地狠踹玛露塔。在此千钧一发之际，神子科莱特赶到救了玛露塔，并与艾米路一行联手击退了阿利斯。

为了解决阿斯卡多的暴风，科莱特暂时与艾米路一行共同行动。在石舞台上，众人发现了产生暴风的魔物，立即出手与其战斗，但却不能伤其分毫。原来在这只魔物身体上覆有保护膜，必须利用飞龙的爪子才能摧毁它的保护膜。找到飞龙幼仔后，原本懦弱的艾米路为了保护同行的两位女性，亲自担当诱饵吸引魔物，其他人则趁机利用飞龙的力量破坏魔物身上的保护膜。一番大战之后，众人成功地消灭了魔物。

提内布拉艾分析石舞台出现魔物也许是受到了魔石的吸引，四下打听之后发现在石舞台下面确实隐藏

Point 17 イズールド

1、与リヒター再会剧情。
2、强制战斗：主人公对ジャブジャブ，没任何难度。
3、强制战斗：スキゾズ。我方只有主人公和リヒター两人，不过好在リヒター会使用回复魔法，注意防御即可。

4章 光と暗とグミと

Point 18 イズールド

1、在村落深处找到渔夫对话。
2、与船员对话后，进入牢房与リーガル对话。
3、去第一个场景的民宅内看望昏迷的ベルク。
4、调查船上的鱼得到料理菜单。

Point 19 カンベルト洞窟

1、放火烧掉巨大的蘑菇强制战斗。
2、将主人公变化为水属性。
3、用水浇桥上的花和水中的花开辟道路。
4、水浇岸上的花朵可以利用浮在水面的板子继续前进。
5、先进入左边的洞穴，发现ローズマリー。
6、离开左边洞穴进入右边洞穴，将主人公属性改为光属性。
7、用光照射ローズマリー。
8、BOSS战：ジョンドウ、マイコニド×2、シュリーカー×2，先消灭两名杂兵，如果有队员中毒最好及时回复。
获得物品：ハンティングソード、デーモンスピナー、ミスティクローク、バトルガントレット。

Point 20 イズールド

1、在ベルク家剧情后，去牢房找リーガル对话后，出门再与ベルク对话。
2、宿屋前与リーガル对话，リーガル加入。
3、在码头剧情后，去村里各处的火灾现场找人对话。



4、然后再去海边找ベルク对话。
5、在ベルク家得到特制エサ后，离开村庄去トリエット。
6、トリエット完成钓鱼小游戏，返回イズールド找ベルク。
7、码头剧情后BOSS战：ノストロビア，此战的难度较大，而且敌人还会自我回复，一定要抓紧时间速战速决，越拖延就越对我方不利，使用有效的攻击手段，务求以最快速度将其击破。

Point 21 フラノール

1、首先与村民对话，
2、在教会得到メロメロコウ。
3、引发全部剧情，然后离开，在出村时得到みずぐも。
3、前往冰之神殿，リフィル剧情后返回フラノール。
4、去饰品屋与老板对话。
5、离开村庄前往冰之神殿。



Point 22 冰の神殿

1、从左侧小溪利用岩石跳跃前进。
2、将主人公属性变换为冰属性。
3、用冰冻滴水的岩石下地面，出现冰块，将冰块推到水中开辟道路。
4、剧情后从冰块上下水，进入对面洞穴。
5、BOSS战：ホーンティング×2，敌人攻击力很高，集中火力各个击破为上。
6、出洞剧情后强制战斗，マルタ暂时离队，但敌人较弱，我方即使没有回复角色也能轻松取胜。
7、剧情后BOSS战：ブリーチャー、セルキー、アスレイ×2，敌人多用冰属性攻击，推荐针对属性装备防具。
8、しいな加入，但不久便掉入洞中暂时离队。
9、调查三个石像，让它们面向中央。
10、剧情后离开神殿。
获得物品：ファイアマント、ミスティクローク、ライトガントレット、ライトプレート、3000ガルド、ゴールドスピナー、ミックスグミ。

Point 23 フラノール

1、饰品屋前剧情。
2、与饰品店真正的老板对话剧情。
3、离开村庄前往メルトキオ。

5章 真实の假面、偽りの素顔

Point 24 メルトキオ

1、道具屋前剧情。
2、城门前BOSS战：ヘリオン、ティリー，最好先消灭ヘリオン。
3、テネブラエ舍身救主，与敌人同归于尽剧情。

Point 25 暗の神殿

1、将绿色机关推入。
2、点燃全部灯。
3、点燃二层的灯。
4、返回途中出现？？？标记，顺窗口进入。
5、改换为暗属性。
6、把暗黑球熄灭。
7、顺路一直向下，存盘点周围调查机关。
8、BOSS战：リヒター，战斗一定时间自动终了。
9、出口剧情。
获得物品：ミックスグミ、3000ガルド、ラミアの发饰り、ミミックの欠片、レモングミ、ライフボトル、スリープチャーム、良质の石材、



ライフボトル、ウィークチャーム、2500ガルド、パイングミ。

Point 26 メルトキオ

1、贵族居住区内ゼロス家セレス被绑架剧情。
2、出口处找到ゼロス剧情。
3、回到ゼロス家与管家对话。
4、进入王宫拜见国王。

Point 27 峡の岩

1、顺路前进，改换地面机关颜色可以开启不同的门，稍加注意即可成功解谜。
2、将主人公改变为水属性。
3、上起雕像为1，按右2、左3、左1、右3、右1、左2的次序灭火。
4、调查红色骑士雕像开门。

米路询问是否见过额头镶有红宝石印记的女子后，对艾米路说道“勇气是实现梦想的魔法！”这句话深深地打动了艾米路，他孤身一人前往传来魔物召唤的西诺亚（シノア）湖底洞窟。此后每当艾米路懦弱时都会回想这句话，这句话更改变了艾米路的人生。

一到洞窟便有怪物向艾米路发动袭击，危机时刻一位少女出现在艾米路面前，并帮助艾米路击倒了怪物。这位少女叫玛露塔（マルタ），她击败怪物后立即询问艾米路是否记得自己，还说艾米路曾救过自己，而艾米路对她说的却完全没有印象。失望的玛露塔继续向洞穴前进，临走之时一阵微风拂过，掀起了少女额头的秀发，一个红宝石印记赫然出现在艾米路眼前。

艾米路回到村庄后，找到了搭救过自己的威猛男子利希塔（リヒター），并承担起向导的任务，带领他去寻找玛露塔。虽然艾米路不知道利希塔的目的，但却从心里感觉自己必须这么做。虽然利希塔易怒，因艾米路的懦弱犹豫大声斥责了艾米路，但随后立即道歉，并且是第一个肯倾听艾米路心声的人，所以艾米路从心底对利希塔产生了好感。

在湖底洞穴的入口，艾米路的姨夫阿鲁巴正和自警团士兵们防卫着魔物。一见到艾米路，姨夫阿鲁巴立即大声训斥，要艾米路赶紧回家，其他的自警团士兵也把看垃圾的眼神投向艾米路。此时利希塔站了出来再次庇护艾米路，这让艾米路大为感动，最终不顾危险而随利希塔一起进入湖底洞穴。在利希塔的指导下，艾米路学会了与怪物战斗的方法。在洞穴深处，艾米路和利希塔找到了玛露塔，不料利希塔却向玛露塔发起了攻击。夹在两位救命恩人之间的艾米路脑中一片混乱，只知道一定要阻止两人。艾米路首次听到了拉塔特斯克之名，利希塔说寄宿在玛露塔额头的是拉塔特斯克，也是毁灭世界的魔王；玛露塔却说拉塔特斯克是控制魔物的王者，并非毁灭世界的魔王。虽然艾米路极力劝阻，却毫无效果，艾米路反而被两人抛下。此时拉塔特斯克的魔使提内布拉艾（テネブラエ）出现在艾米路面前，为了停止两位恩人的争斗，艾米路迷迷糊糊地签订了契约，得到了拉塔特斯克的力量，成为了拉塔特斯克骑士。利用拉塔特斯克的力量，艾米路击败了利希塔派遣拦路的魔使阿库阿（アクア）后，找到了利希达。而他却因为被洛伊德袭击身负重伤，艾米路立即返回找来阿库阿，让她负责照顾自己的主人，自己则继续深入寻找仇人洛伊德。

在洞穴最深处的祭坛状场所，艾米路终于见到了自己的仇人，并与玛露塔合力与之战斗，但却被洛伊德轻易打倒。在昏迷前，艾米路依稀看到洛伊德取走了祭坛上的奇怪魔石。苏醒后身为拉塔特斯克骑士的艾米路和寄宿着拉塔特斯克玛露塔自然而然地成为同伴，艾米路还了解了一些关于拉塔特斯克的知识。

原来拉塔特斯克是控制世界魔素的精灵，在他的控制下世界魔素平衡，冥界之门关闭保护这个世界不受到来自魔界的攻击。最近拉塔特斯克沉睡在玛露塔体内，因而自然界平衡失调，产生大量异变。必须收集齐分散在各地的魔石，才能使拉塔特斯克苏醒。在湖底洞穴魔物聚集，就是受到魔石的影响，而这珍贵的魔石却已被洛伊德窃走。

回到鲁茵艾米路一行在前往村长家途中突然被瓦恩加多的士兵袭击，他们说玛露塔头上的拉塔特斯克魔石原是瓦恩加多的宝物，玛露塔其实原本是瓦恩加

Point 38 ミズホ

1、接近リフィル引发剧情。
2、去イガグリ长老家。
3、三连战，每场战斗都是对付四名ヴァンガード杂兵。

Point 39 アルタミラ

1、酒店前剧情。
2、去第二社屋联络通路。

Point 40 レザレノ第二社屋

1、一层小房间内击倒ヴァンガード杂兵，得到パスカード。
2、警备室与ヴァンガード杂兵战斗。
3、从台阶进入，存盘点附近アリス剧情。
4、与ゼロス合流剧情后消灭两名ヴァンガード杂兵。
5、调查存盘点右侧的更新机，パスカード进化为D级。
6、开启右侧传送机到四层。
7、在四层房间内将パスカード进化为C级。
8、开启右侧传送机去二层。
9、调查更新机将パスカード进化为B级。
10、返回一层，开启左侧传送机到三层。



11、调查三层中央房间的更新机，将パスカード进化为A级。
12、从左侧传送机返回四层开启电梯。
13、调查房间内四处场所引发剧情。
14、从通风口进入引发マルタ与ブルート剧情。
15、从另一通风口离开通风管道。
16、消灭门口的ヴァンガード杂兵。
17、BOSS战：ブルート，敌人擅长使用强力魔法，尽量打断他的魔法咏唱，敌人一旦发动魔法，立即远离敌人。
18、从电梯返回一层。
19、BOSS战：リヒター，他的魔法强劲，并且会发动秘奥义，尽量打断他的魔法咏唱。不过玩家完全不用担心，因为即便是被敌人全灭也不会GAME OVER。
入手物品：ミスティシンボル、ミスリルミトン、ダークマント、ミスリルクローク、ダスクバンダナ、ミスリルプレート、レッドセージ、オリハルコン、ライトマント、サードニクス、ミスリルスピナー、ミスリルソード。



8章 永远の绊

Point 41 アルタミラ

1、接近マルタ剧情。
2、去ブルート房间剧情。
3、レザレノ本社屋顶庭园剧情。

Point 42 救いの塔

1、接近エアン剧情后，エミル获得称号。

Point 43 マーテル教会圣堂

1、剧情后消灭在平台上转悠的ゴーレム，出现箱子后按颜色推入洞中。
2、重复消灭ゴーレム和推箱子的工作。
3、开辟道路后进入中央房间，调查装置传送回一层。
4、存盘点附近剧情。
5、离开教会圣堂BOSS战：ベイルライダー、クルセイダー×2，杂兵级敌人，战斗无难度。
获得物品：ホーリーシンボル、ミラクルグミ、エルブンマント、4000ガルド、オールディバイド。

Point 44 ルイン

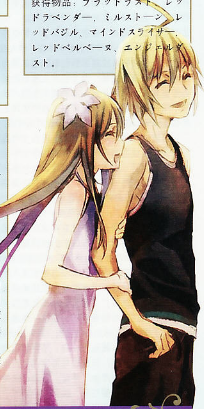
1、村口剧情后回家，与アルバ和解剧情。
2、去ロイド雕像前引发剧情。

Point 45 アルタミラ

1、マルタ告白剧情。
2、全员集合剧情。

Point 46 异界の扉

1、对有怪物守卫的世界树根放火，可以连怪物带封印一起解决，也可以先战斗消灭怪物再放火解除封印。
2、进入最下层剧情，前代主人公全部离开。
3、最好返回顶层存盘。
4、BOSS战：アリス、デクス，アリス魔法强悍，デクス物理攻击威力惊人，先消灭比较棘手的アリス为上策，但要注意分散己方队员吸引デクス火力，敌人释放秘奥义会使我方队员全部体力只剩下1点，注意及时回复。
5、进入下一场景，多绕几步开启宝箱获得比较优秀的装备。
6、与ロイド汇合剧情后在存盘点附近剧情解除同伴石化。
7、BOSS战：ディジーズ，战斗难度远低与前一战，稍加用心即可轻松取胜。
8、BOSS战：リヒター，因为只有一个敌人，所以战斗难度还是低于与アリス、デクス的战斗，敌人释放秘奥义后注意回复。
9、BOSS战：マルタ、ロイド，可以轻松击败两人，但最好是站在原地让两人打倒自己。否则将会进入坏结局。
10、BOSS战：单挑自我，对手并不强悍，远不如前一个BOSS，使用秘奥义可以秒杀对手。胜利后进入完美结局。
获得物品：ブラッドラスト、レッドラベンダー、ミルストーン、レッドバジル、マインドスライサー、レッドベルベーヌ、エンジェルダスト。



着古代祭坛。在祭坛深处，艾米路一行击倒了因魔石暴走诞生的魔物，得到了沉睡的风之魔石，玛露塔立即将其“孵化”。回到地上暴风早已停止，阿斯卡多恢复了本来的面目。玛露塔与神子科莱特已经成为了好朋友，却也到了必须分开的时刻。离开阿斯卡多，艾米路与玛露塔本来计划穿越哈可内西亚（ハコネシア）峡谷前往伊塞利亚（イセリア），但由于瓦恩加多士兵的追击，不得已改从帕路玛科斯塔走海路前进。

帕路玛科斯塔原本是艾米路的故乡，但艾米路对这里的一切都感到新奇，更没有人认识他。在街上搜集情报时，艾米路与利希塔再次相遇，并得知利希塔也是瓦恩加多的一员，利希塔还说出了瓦恩加多的目的是复活八百年前的西鲁瓦朗特王朝。在这里还见到另外一位神子塞罗斯（ゼロス），但他却毫不相信血之肃清事件与洛伊德有关，对艾米路极为冷淡。

由于海潮异变的缘故，帕路玛科斯塔不能让船只下海，其实这也是魔物引起的异变。在西鲁瓦朗特王朝遗迹中，艾米路一行击倒了引起异变的怪物，但怪物在临死之时一口将三人吞下。原以为命丧怪物之口的艾米路苏醒后，发现自己和玛露塔都安然无恙，还因祸得福地被海水冲到了伊塞利亚。

伊塞利亚是洛伊德的故乡，人们对洛伊德更是敬爱有加，甚至连孩子们都把洛伊德当做偶像，这让艾米路极为不满。最让他气愤的是，谁都不相信洛伊德杀害了自己的双亲，所有人都在维护洛伊德。为此艾米路失去了平时的冷静善良，竟与玛露塔大吵一场。

艾米路一行在圣堂找到了洛伊德的养父，但也没能得到任何洛伊德的线索，回到伊塞利亚后，听说自称是洛伊德大弟子的孩子波鲁（ポール）失踪后，艾米路一行人立即赶赴人间牧场遗迹寻找。在人间牧场深处，艾米路一行与寻找波鲁的老师利菲露（リフィル）合流，一起救出波鲁后回到了伊塞利亚。利菲露是洛伊德的老师，也相信洛伊德不会做出恶事，但同时也表示相信艾米路说的话。最后为了确认现在的洛伊德是否还是过去的那个洛伊德，利菲露决定与艾米路一行共同行动，一起寻找洛伊德。艾米路最近在战斗以外也经常发生性格变化，而本人却对此毫无知觉。在旧特里埃特（トリエット）遗迹，利菲露展现出自己对遗迹狂热爱好者的一面，还在这里遇到利菲露的弟弟吉尼阿斯（ジーニアス）。他来这里是因为发现洛伊德进入遗迹，但却被魔物拦住了去路。艾米路一听到洛伊德就在遗迹中，立刻于平时判若两人，解决了拦路的魔物之后，艾米路一行顺利得到了火之魔石，并将其成功孵化。随后洛伊德赶到了现场，发现魔石已经被孵化后，面对昔日的老师和好友连声招呼都不打掉头就走。看到洛伊德的样子，利菲露姐弟似乎也很受打击，将有可能藏有魔石的场所告诉艾米路，决定先与艾米路一起到达伊兹鲁多（イズールド）再离开队伍调查洛伊德最近的行踪。一进入伊兹鲁多，艾米路一行便闻到了一阵鱼烧糊的味道，四下打听之后得知这里最近经常突然出现火灾，目前放火魔已经被关押在狱，但仍然有火灾发生，村民们都在猜测放火魔是否已经越狱。码头的船员因为怕放火魔混在乘客中脱逃，因此拒绝开船，并半开玩笑地说艾米路一行如此急于出海，让人怀疑他们就是放火魔。这使艾米路突然暴走，狠狠地掐住了船员的脖子，如果不是玛露塔拼命阻止，艾米路恐怕会真的杀死船员。

（接上页）大家都对艾米路的暴走习以为常，并称艾米路暴走时为拉塔特斯克状态。艾米路对自己的举动深为自责，怀疑自己是因为不能控制拉塔特斯克的力量，并下定决心继续努力。虽然大家都急于寻找魔石和洛伊德，但艾米路却坚持为这里百姓造福，先彻底解决放火魔事件。

在牢房中艾米路一行见到了传说中的“放火魔”，他竟很老实地呆在监牢中，丝毫不会让人感觉他与放火魔有任何联系。走近一看利菲露姐弟大惊，原来这位放火魔竟然是在世界再生时，与洛伊德一起奋战的同伴利家鲁（リーガル）。在艾米路一行的努力下，终于顺利地解开了放火魔之谜，消灭了真正的放火魔物，利家鲁也无罪释放成为艾米路的新同伴。

到达弗拉诺尔（フラノール）时，这里似乎刚刚遭受洗劫，遍地都是重伤的市民。因为市民们都说这是洛伊德所为，使利加鲁大受打击，艾米路也怒火中烧。而打击却接二连三，与洛伊德遭遇后，利家鲁立即出言询问，但洛伊德却像上次一样一言不发地离开。为了解决心中的谜团，找到洛伊德变化的原因，利家鲁决定继续与艾米路一行共同行动。艾米路在帮忙救助受伤市民时，在教会遇到了一名奇特的男子，不但举止奇特还一身浓烈的香水味道，使人难以忍受。

先一步赶到弗拉诺尔的利菲露姐弟因为正在冰之神殿，并未遭受此劫，但可惜冰之魔石已经被装饰品店老板拿走。因为一般人接触魔石会陷入暴走状态，艾米路一行立即返回弗拉诺尔，找到装饰品店老板后却被告知魔石由于卖不出去已经被送回神殿。

再次进入冰之神殿，发现这里因为气温变化，已经成为奇怪植物的乐园。在神殿的祭坛中艾米路一行并没找到魔石，因为这一切都是瓦恩加多的阴谋，玛露塔也与艾米路一行失散。再次找到玛露塔时，眼前出现的是利希塔即将杀害玛露塔的一幕。虽然艾米路拼命阻止，仍然晚了一步，利希塔一刀刺杀了玛露塔，夺走了拉塔特斯克魔石。不过好在这只是一场虚惊，真正的玛露塔早已被利家鲁以前的伙伴藤林椎名（しいな）救走，利希塔杀死的只是忍术制造出的假人。

在撤离神殿途中，藤林椎名不慎落入地洞，众人只得在危险的神殿中继续寻找。在这里还遇到了香水男迪克斯（デクス），原来他也是瓦恩加多的要将，更对暴力女阿利斯情有独钟。经过一番战斗，艾米路一行终于摆脱了瓦恩加多的追击，顺利逃出神殿。

藤林椎名也与其他人一样，不能相信洛伊德会做出血之肃清的恶事。而通过与洛伊德昔日同伴们的接触，艾米路也逐渐产生了怀疑，不过目前寻找魔石阻止世界毁灭才是首要任务。回到弗拉诺尔，艾米路一行见到真正的装饰品店老板，他已经把魔石卖到了首都麦鲁特基奥（メルトキオ）。

一副犯人打扮的利家鲁不但是世界第一企业的老总，还是身份高贵的公爵。在他的带领下，艾米路一行得到了觐见国王的机会，并得到调查洛伊德和魔石的任务。出城时艾米路一行遭到了阿利斯和迪克斯的袭击，虽然战胜了对手，但阿利斯却派出了自爆的魔物，为了保护艾米路，提内布拉艾舍弃了自己的生命，在一声巨响后与自爆魔物同归于尽。不过由于魔使并不会死亡，受伤后会化身魔石进入神殿，孵化后即可获得再生。在暗之神殿中，艾米路与利希塔再次交手，利希塔对艾米路突然释放出的招式大为惊讶。而这次艾米路却一直都是拉塔特斯克状态，直到与玛露塔发生争执后艾米路才恢复常态。不过玛露塔虽然对拉塔特斯克状态下艾米路的行为不满，但其实却认为无论是哪个状态的艾米路都还是艾米路，都是自己最喜欢的艾米路。最终玛露塔唤醒了提内布拉艾，再生后的它依然是老样子。

回到麦鲁特基奥后，利家鲁为大家带来了喜人的情报，买走魔石的是昔日伙伴神子塞罗斯的妹妹。可是当大家去塞罗斯家拜访时，他的妹妹却刚刚被洛伊德绑架。追出的艾米路在城门口遇到了塞罗斯，看见洛伊德绑架他的妹妹从眼前路过，两人立即追上前去，可惜却没能救出塞罗斯的妹妹。因为在洛伊德身上传来了浓郁的香水味，塞罗斯坚信绑架自己妹妹的并非是真正的洛伊德。神子的这一判断使艾米路恍然大悟，想到杀害自己父母的人很可能是别人假冒洛伊德。

在营救塞罗斯妹妹时，艾米路一行见到两个洛伊德正在战斗，虽然外表一样，但大家却从香水气味上一下分辨出了哪个才是真的。原来血之肃清事件、杀害艾米路父母的洛伊德都是迪克斯假扮的洛伊德，目的是为了在西鲁瓦朗特人中掀起反提塞阿拉，反玛露提教会高潮，真正的洛伊德只是在寻找魔石。更令人惊讶的是，玛露塔竟是瓦恩加多总帅布鲁特（ブルート）的女儿，因为反对父亲八百年前王朝的做法而盗走魔石。随后出现的利希塔再次与艾米路交手，还差点杀死艾米路，可是在关键时刻却在说了一句“阿斯提路（アステル）”后突然停手。回到麦鲁特基奥为了表示向艾米路的感谢，正式将魔石送给艾米路一行。

瓦恩加多要使用魔石发动魔导炮，将提塞阿拉和玛提露彻底毁灭，而艾米路一行只有迅速将魔石孵化才能阻止他们的阴谋。虽然洛伊德并非艾米路的仇人，但也要收集魔石，并且不肯说出收集魔石的目的，最终与众人分道扬镳。

也许是因为利希塔要杀死自己的打击过大，艾米路脑海里经常浮现出一些奇怪的景象，并且在寻找魔石的途中昏倒在地，让玛露塔极为担心。在雷之神殿，由于士兵阻拦禁止入内，艾米路再次暴走为拉塔特斯克状态。在王立研究所遇到的研究员都误认为艾米路是阿斯提路使艾米路极为不爽，最后研究员告诉艾米路一行，过去利希塔与阿斯提路极为要好，两人一起调查拉塔特斯克时，阿斯提路被利希塔杀害。听到这些后，艾米路受到了很大打击，艾米路对自己到底是谁产生了怀疑，也不肯相信利希塔是杀害自己的凶手。不过因为艾米路与阿斯提路极为相似，利希塔对艾米路也格外亲切，大家都认为艾米路也许就是阿斯提路，侥幸没被杀死但失去了记忆。最后王立研究所院长建议艾米路去雷之神殿找阿斯提路的朋友利利娜（リリーナ），也许可以得到一些有用的情报。

返回雷之神殿时，守卫这里的士兵全部被人杀死，看起来似乎是瓦恩加多所为，艾米路一行立即快速潜入神殿。艾米路一行发现利利娜时，她正在阻拦迪斯克进入神殿，而现在的迪斯克似乎与以前不太一样，战斗中艾米路进入了拉塔特斯克状态，并把迪斯克和利利娜一起传送到了别的场所。因此玛露塔与艾米路再次发生争执，直到众人赶到地之神殿时，艾米路才恢复了自我。找到利利娜后，她也说利希塔杀死了阿斯提路并拿走了拉塔特斯克的研究资料，还告诉艾米路，在阿斯提路脖子下有一个星形的印记，而艾米路在同样的位置也有同样的印记。加上脑海里不断重复利希塔杀死自己的记忆，艾米路也开始怀疑自己就是阿斯提路。而玛露塔却说，无论你叫什么名字，都一样是我喜欢的艾米路，这一番话温暖了迷惘的艾米路。这次调查的发现瓦恩加多偷偷采掘危险的能源，利家鲁立即和大家返回公司本部，探讨对策。

不料瓦恩加多在此时暴动，以武力占领了城市，为了保护大家，利加鲁独自一人与因魔石暴走的布鲁特战斗。在藤林椎名与布莱塞亚（プレセア）的帮助下，艾米路一行顺利成功逃出瓦恩加多的魔爪，并在得到忍者集团帮助重新返回营救利家鲁。虽然玛露塔头上的魔石是瓦恩加多的目标，但玛露塔为了与父亲交流阻止父亲的暴走仍然坚持身入险境。在敌人占领的大厦中，艾米路一行遇到了暴力女阿利斯，令人惊讶的是她并未向玛露塔出手，反而说迪斯克因为曾经使用魔石的力量而暴走，现在被关押起来，希望艾米路一行能帮忙搭救他。单纯善良的艾米路相信了她的话，结果导致玛露塔被瓦恩加多逮捕。好在同伴们及时赶到，艾米路顺利地救出了玛露塔。现在的布鲁特因为魔石的关系，已经变成了另外一个人，完全不把自己的女儿放在心上，竟然还以利家鲁为人质要挟艾米路一行就范。不过他的阴谋并没能得逞，洛伊德及时出场救下了利家鲁，布鲁特也被艾米路一行击败。正在玛露特准备取出魔石时，暴走的迪斯克突然冲入房间，把布鲁特打成重伤并从布鲁特的身体中掏出了魔石。在混乱中玛露塔将魔石孵化，奄奄一息的布鲁特和暴走的迪斯克都恢复了常态。利菲露与玛露塔留在原地为布鲁特疗伤，艾米路则负责去请医生。

一下电梯艾米路便看到洛伊德正在与利希塔战斗，旁边则是被利希塔用魔界之力击倒的同伴们，洛伊德也处于下风。见状艾米路立即参加战斗，希望能阻止利希塔。利希塔此时突然说了一句：“果然你就是拉塔特斯克！”，这使艾米路顿时恍然大悟，找回了自己的记忆。原来艾米路就是拉塔特斯克，在利希塔和阿斯提路请求自己调整自然平衡拯救人类时出手杀害了阿斯提路，与阿斯提路关系要好的利希塔大怒，竟向拉塔特斯克发动了致命的攻击。拉塔特斯克遭受攻击后并不会死亡，而是进入休眠状态，为了保护休眠状态的自己，拉塔特斯克以阿斯提路为原型创造出艾米路，自己则隐藏在艾米路胆小善良的性格下，只有在危险时刻才会出现。玛露塔头上的拉塔特斯克宝石印记则完全是分散敌人注意的赝品。

在大家的努力下，布鲁特恢复了神智，他告诉玛露塔给自己提出建议的都是利希塔，在自己得到魔石后更完全失去了理智，导致瓦恩加多偏离了最初的目标，最后还托付艾米路一定要阻止利希塔的阴谋。

经过调查众人得到了利希塔的情报，他现在正在异界之门遗迹，并与魔界签订契约，以打开异界之门为代价，利用魔族的力量复活阿斯提路。洛伊德为了阻止异界之门被人打开而收集魔石，由于怕机密泄露一直背负着被同伴误会的风险而独自行动。由于拉塔特斯克对人类没有任何感情，艾米路不得不把拉塔特斯克封印。

回到鲁茵向“小姨”、“姨夫”告别并重新修好后，艾米路与同伴们集合一起进入异界之门遗迹。消灭了阿利斯和迪斯克后，迎接艾米路一行的是背叛拉塔特斯克的魔使阿库阿，她对人类一直抱有好感，因此特意带领利希塔和阿斯提路拜见拉塔特斯克，阿斯提路被杀害后她彻底对拉塔特斯克失望。击败阿库阿后，她化身为魔石，但由于她对利希塔的爱使艾米露不忍将其立即孵化。在异界之门前，艾米路一行终于战胜了利希塔，不料在利希塔身上竟然发现了可以封印异界之门的魔石。原来利希塔也并不想真的毁灭世界，而是计划在复活阿斯提路后，自身化为人柱再度封印异界之门。

此时艾米路终于与拉塔特斯克重新合二为一，成为真正的拉塔特斯克，为了封印异界之门调整世界的魔素平衡，拉塔特斯克必须留在这里，利希塔为了赎罪也留在这里一千年封印异界之门。与同伴们简短告别后，遗迹中只剩下了拉塔特斯克与利希塔，不过一切并未就此结束。艾米路最终还是回到自己爱人玛露塔的身边，并共同度过了美妙的一生……

拉塔特斯克沉睡天下大乱
魔界入侵世界毁灭迫在眉睫

BATTLEFIELD

BAD COMPANY





EA的人气系列新作比较于前作做出了相当大的革新，出色的开发引擎实现了相当多让人称道的游戏效果。《恶人连》给予玩家相当高的自由度，不仅在单机方面有着不凡的表现，联机作战更是乐趣无穷。 □文/Nucleon

XBOX 360 X360	本刊译名：战地 恶人连		2008年6月25日	
	第一人称射击	EA	59.99美元	美版
	DVD	支持XboxLive	1MB	17岁以上

POINT.1 游戏系统

本作的单人模式，系统采用小队作战模式。你和B队的其他三个人共同作战。不过不用担心，这三个家伙全是不死之身。而你战死沙场的话，会在上一个存档点复活。同时已经杀死的敌人不会再次复活。虽然是小队作战，但是本作没有命令指令。玩家只需要控制自己的角色杀敌，其他人并不受玩家的控制。

POINT.2 道具加血

LB键时切换道具，最重要的道具是加血针管。这个针管能够将血加满，并且可以无限次使用。只是每次使用后，需要等待一段时间回复，才能再次使用。随着游戏进行，可以获得其他道具。这些道具通常用在特定的地点，比如定位导弹轰炸的望远镜、C4炸药等。

POINT..3 武器系统

每个人所持的武器不多，通常是一把枪械和对应的手雷，比如散弹枪和大多数冲锋枪都是枪和手雷的组合。有些武器是枪械和手枪，比如狙击枪。这样设计都是为了起到近距离和远距离攻击的弥补作用。所以战斗时别忘了切换武器。另外，场地中还有很多固定武器，比如落地重机枪，使用这些武器攻击敌人非常有效。

POINT.4 墙壁破坏

本作继承系列一贯风格，在街头巷尾或者荒野展开血战。一定要注意，在本作中躲避在建筑中并不安全，因为建筑物的墙壁可以进行高度破坏，所以你和敌人都无藏身之地。和敌人战斗的时候，记住优先破坏建筑。可以使用武器的榴弹，或者手雷，或者直接攻击建筑附近的油桶（如果有的话）。

恶人连把杂碎轰成渣!

CHAPTER 1 WELCOME TO BAD COMPANY

主角Preston Marlowe来到Bad Commany，和其他队友见面后，四人乘坐一辆汽车前往战场。结果没走多远，众人就遭到了敌人的攻击。主角几乎丧失了知觉，其他队友好像没事似的还在聊天……

醒来后，调整视角上下反转，按A键跳过石头，下压右摇杆下蹲钻过废车。到达大家的集合地点，按LB键拿出针头，按RT键给自己来一针加血。然后是射击练习，先用M416打爆3个油桶，上子弹；然后从Haggard大兵脚下的箱子里拿榴弹，按RB键切换M416枪的模式，最后向路旁小房子来一榴弹，将墙炸出一个洞。进入小房子取得修理工具，出来将路上的装甲车修好。大伙继续赶路。

STOP THE ARTILLERY SHELLING

小队接到任务，命令小队清除前方的大炮。开车向前，默认为LT键油门，LB键为刹车后退。这和大多数游戏按RT键不同。来到前方路障处下车，步行干掉前方3个大炮的敌兵。这里的3个大炮看似是对空炮，实际是远射炮。将把守3个大炮的敌人全部干掉即可。注意，如果被敌人攻击失血，应多使用LT键拿出针头加血。和大多数游戏不同，加血用的针头的使用次数是无限的！只是使用后需要等待一段时间（大概10秒左右），才能再次使用针头。

PROTECT THE CONVOY

众人接到命令，敌人的装甲车正在大批冲进村子，Bad Company小队需要用大炮支援河流旁村子里的同伴。转身向后进入一侧的大炮，画面会转换为大炮的高空瞄准镜头。炮轰地图上的红色三角位置，敌人的装甲车会从右上方的路上冲进村子，用大炮攻击他们吧！

OBJECTIVE RAM

B队继续前进，目标是穿过河流。众人从草丛来到路上，一辆敌人的装甲车恰巧赶到。干掉车上的敌人，开车前往村子。被大炮狂轰过的村子已经一片狼藉，没有任何人烟。众人没做停留继续赶路。在路旁的一座房子里，主角得到一把新枪。

前往又是一个村子，并且有重兵把守，需要全部消灭才能前进！战斗结束后，众人在路上的红烟处集合，准备下一步行动。

OBJECTIVE MUSTANG

B队清除了路障后，同伙的大部队赶来。众人的目标是西部的农场。农场距离目前的位置相当远，需要开车前进。

前行不远来到一个敌军小基地。这里的敌人众多，多利用油桶炸毁建筑物。清理完这里的敌人后，一辆敌人的装甲车冲了进来。快速拿到火箭筒，用火箭弹将装甲车炸碎。

OBJECTIVE IMPALA

我方的直升机被炸了下来。接到任务，命令B队夺取前方敌人的高射炮。开车前进，然后拿到C4炸药，分别来到3个高射炮地点，消灭把守的敌人，用C4将高射炮炸毁。最后在红烟处集合。

OBJECTIVE BRONCO

大部队从后方赶到，B队继续作为先行军向西部农场前进。来到下一个敌人基地，干掉把守的敌军。最后干掉一辆赶来的装甲车。清除所有的敌人后，大部队从后面赶了过来。

跟着大部队前进，没走多远遭到了敌人的高射炮打击，将车辆打散。B队在红烟处集合，结果和总部的通信发生了故障。原来附近有敌人的雷达干扰，B队立即向雷达攻击。

OBJECTIVE TAURUS

目标是两个雷达站。不过由于接连不断的炮击和敌人的了望塔，前进的时候要小心。最初是一个水坑，可以趟水过去。然后利用战壕慢慢前进，一定要先消灭了望塔上的机枪兵。最后用C4炸药炸毁两个雷达站。



POINT.5 金砖系统

单人游戏中有很多金砖，分布在不同位置的木箱子里。收集这些金砖的目的是获得相应的成就（Xbox 360版），并没有其他实际意义。

POINT.6 车辆乘物

战地中的武器众多，除了枪械，车辆飞机等作战武器也非常重要。这些武器的威力巨大，通常可以多人一起使用，比如装甲车需要有人驾驶有人开枪射击。无论是单人还是多人游戏，车辆乘物的使用都非常重要，好的驾驶和战术能够快速结束战斗。

CHAPTER 2 ACTA NON VERBA

PROCEED TOWARDS RIVERBANK

进入房间打开箱子，获得金条。继续前进，在前方敌人的基地发生战斗。敌兵数量很少，干掉他们后集合。

OPERATION BACKFIELD

新任务来了。B队的任务有两个：炸毁导弹发射器和油库。两个地点距离不太远，先去攻击哪一个都可以。这两个地点的直线距离很近，只是中间有一条河。不过河上有快艇可以开，利用快艇很容易前往另一个破坏点。开船的时候会遇到敌人的快艇，很容易干掉。分别前往这两个地点，用C4炸药炸掉，任务完成。

SECURE THE BRIDGE

这次要去攻占大桥。首先不要出去，捡起地上箱子上的mortar strike。然后利用mortar strike攻击大桥。按LB键切换道具到mortar strike，然后在房间里的窗口处用准星瞄准大桥上的敌人，按下RT键呼叫攻击。几秒钟后天上落下的炸弹将把桥上的敌人炸飞。

OBJECTIVE OFFSIDE

这次的集合地点比较远。大桥已经断开，不好通过。可以从河流过去，然后绕到上面的红烟集合处。这里是一片古堡废墟，前方古堡废墟中盖了几座大楼，里面埋伏着敌人的反装甲武器。B队的任务是摧毁这些武器。

其实所谓的反坦克武器就是一种火箭筒，放置在不同的大楼上。这里敌人较多，配合大楼上的火箭筒比较难对付。建议使用前面获得的mortar strike对放置火箭筒的大楼进行强力打击。将几个火箭筒全部毁掉之后，大部队的坦克开了进来。

PROTECT THE TANKS

B队的任务是保护这些坦克安全前进。为什么要拿枪的士兵保护威力强悍的坦克呢？因为在前方的道路两侧还有拿反坦克火箭筒的敌兵埋伏。所以B队要沿着路边行进，干掉这些火箭筒士兵，保护坦克前进。行动之前的地方可以拿到修理坦克的手持仪器，还有火箭筒等武器。行进的时候快速向前干掉沿路的敌人，众人来到一个荒废的古堡处。

ASSAULT EAST ZABOGRAD

古堡残骸的旁边是一个小镇，有不少楼房。B队要做的是和坦克进攻这里，毁坏敌人的通信设备。目标通信设备在小镇的后方，前面布满了敌人，逐个攻击不同建筑上的敌人。来到最后放置通信设备的建筑时，可以利用旁边的建筑，从里面攻击通信设备建筑内的敌人。最后杀入这个建筑的楼顶，将通信设备破坏掉。

GROUNDHGO DOWN

破坏掉敌人的通信设备后，敌兵大批赶到。B队要保护坦克的安全。敌人从不同的角落赶来，期间还有装甲车和手持RPG火箭筒的敌兵。动作要快，不断干掉敌人保护坦克的安全。我方坦克不会移动，它的两侧有火箭筒和修理仪器等物品可以使用。干掉最后赶来的两辆敌人装甲车后，我方支援部队大批赶来。

SECURE HARBOR

B队继续担当先锋，首先开车来到一处高地。开到半路，道路损坏只能下车步行到高坡。然后进入下方的小镇。沿着高坡下去会碰到敌人，开火后敌人会大批赶到。旁边的建筑的一侧有高墙，使用榴弹或者手雷攻击的时候，注意抛出比较高的弧线飞过高墙，而不要被挡住。将敌人干掉后进入小镇，来到卡车旁任务完成。

CHAPTER 3 CROSSING OVER

SAVING PRIVATE HAGGARD

和Haggard分头行动的任务。主角和两名队员在一起，上来就是一场血战。敌人在途中的镇子里埋伏，进攻的时候步步为营。建议使用强力武器炸毁每一个敌人藏身的建筑，这样攻击的速度会比较快。刚进入小镇，左侧第一个建筑中可以拿到MRTR-5，也就是用来召唤直升机轰炸的那个武器。小镇中有一个大桥横跨两地，大桥前面敌人的火力凶猛，并且有坦克车把守。使用MRTR-5进行定位，召唤直升机轰炸比较容易通过。通过大桥，在不远的红烟处遇到Haggard。

COVER YOUR TRACKS

和总部联系后，众人动身破坏附近的敌方通信塔。通信塔有多个，在不同的位置。这里出现了大量狙击枪士兵，发现他们后注意利用三角形的石墩躲避。得到狙击枪后，后面的敌人就比较好打。炸毁第二个通信塔，敌人会派武装直升机前来攻击。第二个通信塔位置有火箭筒，使用火箭筒轻松将直升机毁掉。可以驾驶装

WEAPON SELECTION 枪械武器详解

870MCS

精确性：4/威力：8/射速：1

经典美国散弹枪。模块式战斗散弹枪版本。这个名字意味着：这把枪允许使用者调整不同的武器设置。870MCS散弹枪根据870式12号散弹枪改进而来，枪管极短，握把很像转轮手枪。此枪威力强大，多用于城市巷战、破坏障碍等地方。缺点是攻击距离有限，并且射速非常慢。只有在近身的时候能够发挥作用，距离稍远只能白白浪费子弹。

9A91

精确性：5/威力：5/射速：9

俄罗斯短突击步枪后期型，专为特殊用途的部队使用。9A91步枪无枪托缩短了全枪长，所以枪身较短，可以装备榴弹发射器。这把枪在游戏中的性能中规中矩，精确性中等性能，威力也不算太大。好在射速占优，能够以极快的速度射击子弹。

AEK971

精确性：7/威力：5/射速：6

俄罗斯现代突击步枪，装备了低后坐力装置，使得全火力攻击的时候也不会感到太大震动。这把枪在1970年初期和AK47等步枪竞争，后来AK47被苏联陆军选中作为新一代步枪，在阿富汗实战中，苏军士兵反应对AK47精度的不满。于是苏联国防部计划重新选择一种突击步枪。于是AEK971再次被拿出来改进，希望争取这个市场。目前AEK971已经被选为俄罗斯士兵标准突击步枪。

AKS74U

精确性：5/威力：5/射速：9

从名称上不难看出，AKS74u是从传奇武器AK47改进而来。和AK47相比，AKS74u的枪身、管更短，不过射速比AK74还快，也因此导致射击时的后坐力有所增加。不过枪管短造成了射程的相应缩短，所以通常AKS74u被用来当作冲锋枪，也可以充当近距离自卫型武器。

AN94

精确性：8/威力：4/射速：8

在前面介绍AEK971的时候，说到苏军对AK47精度不满，于是重新选择新一代突击步枪，其中AEK971再次进行修改，而同时的强力竞争对手就是AN94。这把枪被描述为高科技的俄罗斯步枪，集合了高级火力机械原理，提供了极度高速的火力，并且保持了超高的射击精确性。据称AEK971的射击精度比AK74高13倍！虽然在选拔中AEK971获胜，但是AN94仍然是俄罗斯大多数特种部队最爱。

AUG

精确性：8/威力：5/射速：6

AUG是奥地利军方战斗步枪，战争证明了这把枪的高性能和稳定性。1960年后期开始研制AUG，其精度不低于比利时的FN FAL步枪，重量不高于美国的M16步枪，枪的长度也比大多数冲锋枪短。在恶劣的环境下，AUG的稳定性也比AK47和AKM突击步枪要强。有意思的是，由于这把枪的外形很漂亮，所以很多好莱坞大片中经常出现AUG的身影。

GOL

精确性：10/威力：9/射速：0.5

GOL是德国产狙击步枪，最大特点是具有超高的精确性和稳定性，当然射击距离也非常远。从性能数值上不难看出，这把枪

甲车前往第三个通信塔。炸毁第三个塔后任务完成。

CHASE THE GOLD

下面的任务是前往指定地点。在第三个通信塔周围，放置了大量车辆和坦克。建议驾驶坦克前进，因为前面有很多敌人的坦克正等着你。控制坦克的方式是，LT油门、LB刹车和倒车；左摇杆控制坦克的移动，右摇杆控制坦克炮口的移动。干掉敌人的坦克，或者直接甩开他们来到指定地点。

LOCATE THE GOLD

B队来到码头。首先需要进入港口。这里的建筑是钢铁的楼梯和楼层组成，充满了吊车和集装箱，高处有很多放哨的敌兵。首先攻击的目标自然是哨兵，然后杀入敌人内部。另外，里面还有两辆装甲车，小心应付。

杀入港口后，在一个高处进入下一个任务，到达下一个指定地点。下方右侧房间中有狙击枪，前方高处也有狙击手，使用狙击枪可以轻松干掉。眼看就要杀到红烟处，敌人的直升机出现，众人只能束手就擒。



CHAPTER 4 PAR FOR THE COURSE

REACH THE VISTA POINT

往前走来到集合点，眼睁睁地看着我方直升机被击毁。众人接到命令动身毁掉位于山下的三个火箭发射器。第一个发射器就在山下不远处，沿着小路下山，攻进基地轻松毁掉这个位于南部的发射器。其他两个地点距离都不算远，可以驾驶装甲车过去。路上会碰到手持火箭筒的敌人，干掉他们或者直接开过去杀入东侧的导弹基地。东侧的基地被挖成了堡垒，还有铁丝网等战壕。杀光敌人后用手雷等爆炸武器炸毁导弹发射器。现在就剩一个了，位于西部，距离也不算远。由于有一条河到达那里，所以可以驾驶汽艇过去。驾船过去的途中也没遇到什么敌人，第三个地点的敌人更是很少。一鼓作气将最后一个导弹发射器毁掉。

SUPPLY DROP

集合后众人前往直升机的坠机地点，去拿来自MJ的供给品。目前的位置距离坠机地点不近，好在附近有一辆坦克。不过坦克已经快报废了，需要修理。在附近找到修理工具，将坦克修好后，驾驶坦克上路。路上的敌人可以不管，直奔目标。找到了物品，原来是一个轰炸望远镜。突然敌人的坦克来袭，赶紧登上旁边的装甲车，将坦克击毁。

REACH THE SUPPLY SYSTEM

继续前进，任务是消灭前方所有敌人。敌人筑起了路障，并且有一辆装甲车保护。使用轰炸望远镜LZ-537瞄准这辆装车，当飞机投下导弹的时候，用右摇杆控制导弹轨迹，炸毁这辆车。消灭装甲车后，其余的敌人就不堪一击了。

目标更新，下一个地点的距离很远。好在附近有几辆战车可以开。驾驶坦克前进，在一座大桥前干掉一辆装甲车。后面还有很多火箭筒士兵和敌人的战车，战斗比较艰苦。如果拿到了修理仪器会容易很多。否则只能看运气了。来到目标前的大桥处，大桥被敌人的飞机轰炸，桥面损坏导致坦克无法通过。只能步行过桥，取得地上的狙击枪。前面的敌人非常多，还有机枪手和狙击手配合。慢慢行进，注意躲在桥梁楼梯下方的敌人。

CAPTURE THE PRESIDENT

经过一番艰苦的战斗，众人终于闯过了大桥，听到敌人总统在前面发表讲话。目标是捉拿总统。要活捉总统可不容易，他所在的别墅在上方，建筑前面的公园中部署了大量兵力。经过一番苦战，终于杀入别墅。来到二楼见到了正在练习高尔夫的总统……

CHAPTER 5 AIR FORCE ONE

HELICOPTER TUTORIAL

本关上来小队都在一架大型直升飞机上。按左摇杆控制飞机移动，LT控制飞机下降，LB为上升。往前飞一段距离，左侧有一处红烟。将飞机降落到红烟位置。下飞机走进旁边的小木屋，在里面拿到修理仪器。使用修理仪器将飞机修好后，再次进入飞机。控制飞机，按RT键发射导弹将地面的3个目标炸毁。

MOVE OUT

继续沿河前进，前面都是战斗了。驾驶武装直升机攻击下方的敌人，建议下压右摇杆进入第一视角模式，此时用准星瞄准敌人会非常方便准确。沿河前进，见到一座河边基地的时候战斗开始了。

目标有3个：回到敌方雷达装置、毁掉兵营、毁掉燃料井。虽然是3个目标，但是雷达上显示的攻击点有5个。首先干掉大桥上行进中的两辆油车，小心下面有RPG火箭筒，对飞机会造成一定的伤害。然后向前飞行，干掉前方不远处森林里的燃料井。燃料井的样子是巨大的圆柱体，由六个组成的建筑。总共有3个，距离不太远。在一座桥附近会出现一辆坦克前来攻击，将它轻松干掉再继续前进。

军营也是6个，需要用火箭将6个全部毁掉。轰炸军营的时候，旁边道路会出现一辆坦克前来攻击，并且火力异常凶猛，一定要先将它干掉。接下来还剩最后一个雷达站，距离也不太远，继续向前飞就见到了。不过这次在空中轰炸显得无效，因为雷达装置在楼上内部，炸弹不能将楼层全部破坏掉。将飞机降落在这个建筑的楼顶，从飞机上下来，进入楼内将雷达装置炸掉。出来登上飞机继续前进。此时外面出现两辆敌人的装甲车攻击飞机，用导弹将它们干掉。

只适合远距离狙击。一旦被敌人发现，攻击到你的近距离，几乎就判了死刑。目前这把枪被几个德国警察部门配备，另外全世界很多国家也把这把枪用作运动步枪。

M16

精确性：8.5/威力：6/射速：5

M16是把超级经典的美国枪，在全世界范围服役了好几十年，足迹遍布包括日本、新加坡、越南、中国台湾等将近60个国家和地区。M16诞生于二战后，美国部队生产的第二代正式列入部队的小口径步枪。这把枪于1964年正式服役，不过后来慢慢暴露出很多问题，比如卡壳故障率高。所以后来生产公司对其进行了改进，出现了M16A1、M16A2、M16A4等。

M24

精确性：10/威力：9.5/射速：0.5

M24是美国第一种专门研制的狙击武器系统，由著名的雷明顿民用型700步枪改进而来，1987年开始服役，其高精确性系统被美国部队和警方使用。改进版的M24狙击步枪能够配备消烟器、消声器和能够安装各种瞄具的燕尾槽。M24使用了高性能的火力武器等级，并且提供了超远距离的射程。

M249

精确性：5/威力：6/射速：6

美军标准轻机枪，最初在Belgium设计。M249衍生自比利时的FN Minimi机枪，口径小、高射速、携带相对轻便。从性能数值上不难看出，这把枪综合了精确性、威力和射速，整体性能极其可靠。由于轻便的特性，M249可以在站立甚至行进中射击，也可以架设火力阵地，输入强大的压制火力。

M95

精确性：10/威力：10/射速：0.5

美国M95大口径反器材狙击步枪，根据经典步枪M82A1改进而来，重量比后者降低了不少。12.7毫米的大口径决定了此枪完美的狙击力量，因为其威力大得任何人都无法想象；而同时射击距离又非常远，所以多用来执行反器材任务。这把枪在很多游戏中都有出色的表现，当然是作为远程武器。

MG3

精确性：5/威力：4/射速：9

MG3通用机枪是在前联邦德国加入北约组织后，根据MG42式机枪衍生而来。将MG42的口径略微缩小，由7.92mm毫米口径改为7.62毫米。其特点是性能稳定，射速极快，火力非常猛，并且成本低。除了德国，MG3还被意大利、西班牙、巴基斯坦、伊朗等国家使用。此枪目前还在很多军队服役。

MG36

精确性：7/威力：4/射速：7

MG36是LMG版本的德军G36来复枪。和G36相比，MG36有这么几点不同：加重了枪管、使用C-MAG弹鼓和两脚架、弹鼓和脚架在这两种枪上通用。根据资料，MG36并不是真正意义的轻机枪，只是可以提供持续火力之用。由于有两脚架，MG36的稳定性比较好。再配合加重的枪管，射击时的震动也降低了。

NS2000

精确性：4/威力：8/射速：1

南非制造的大威力散弹枪，给散弹枪提供了独一无二的威力。和大多数抽动式散弹枪不同，NS2000的射击抽动动作是向前的。NS2000同样在很多游戏中露面，充当最大威力近身武器的角色。不过这把枪也同样具备散弹枪的普通特点，也就是威力巨大，射程比较近，准确性一般，上弹速度极慢。

PKM

精确性：5.5/威力：6/射速：6

PKM作为苏军通用机枪，根据AK47突击步枪工作原理改进而来的通用机枪。根据使用功能的不同，PK系列有很多型号，比如用两脚架支撑的轻机枪状态的称为PK，使用三脚架当作重机枪的成为PKS，而在坦克上使用的并列机枪称为PKT，在装甲车上称为PKB等。PK/PKM系列目前已被很多国家使用。

PP2000

精确性：4/威力：3/射速：10

PP2000是俄罗斯现代冲锋枪，第一次公开露面在2004年。这把枪的特点是超强劲的火力，配合小巧的外形，非常便于携带。PP2000冲锋枪有两种弹匣：20发和44发。有意思的是，44发弹匣可以插在枪后部的卡槽内充当简易枪托，当然也是作为后备弹药使用。在游戏中，PP2000的使用频率较低。

QJU88

精确性：5/威力：6/射速：6

QJU88是游戏中出现的中国武器，一把双脚架轻机枪。这把枪根据中国的88式轻机枪改进，在21世纪开始露面，服务于中国人民解放军。此枪的射速和威力比较大，射击精确性一般，而且游戏中出现的频率较低。和其他枪械相比，QJU88的特点并不明显。就性能而言，QJU88和PKM相当接近。

520K

精确性：3/威力：5/射速：3

520K是俄罗斯地面作战部队的标准散弹枪。这个武器具有半自动上弹方式，能够同时快速连续发射多发散弹子弹。520K的射速比大多数散弹枪都要快，不过直接杀伤力自然比其他散弹枪要小一些。由于使用了冲锋枪的机械原理，所以出现了这种高速射击的散弹枪武器。520K在游戏中经常出现。

SCAR

精确性：5/威力：5/射速：9.5

SCAR是美国特种作战部队战斗突击步枪，根据不同的口径和重量分为两种型号，而这两种型号又分为多种版本的变形。轻型版本出现较早，已经被美国海豹突击队使用。重型版本大概在2008年5月到6月开始量产，然后配发给特种作战部队的所有分队。从性能上看，这把枪的整体不俗，在游戏中别忘了体验一下。

NS2000

精确性：2.5/威力：9/射速：1.5

SPAS-12式是意大利弗兰基公司的传奇战斗散弹枪，1970年后期设计的用于特种部队、军队和警察的近战武器。这把枪可选择半自动装填或者传统的手动装填，用来适应不同的子弹的战况。此枪具有很高的通用性、稳定性和强大的威力。在游戏中，GTA系列中的散弹枪就是SPAS12。此枪已于2000停产，不过我们同样可以在游戏中体验它的威力。

SPAS15

精确性：3/威力：6/射速：3

意大利弗兰基公司在SPAS12式散弹枪之后，用盒式弹匣取代管状弹匣研制出SPAS14，之后继续改进缺陷，于1985年研制出SPAS15散弹枪。此枪满足美国三军轻武器的要求，也符合意大利内部分的要求。由于弹匣的结构改进，SPAS15的上弹速度比其他散弹枪要快，也就是说，使用盒式弹匣

CUT OFF SERDAR'S SUPPLY LINES

沿着河流继续前进，前方再次出现一个基地。出现新任务：摧毁敌人的卡车。卡车的数量众多，雷达上显示了9个！这里有一定的难度，攻击卡车并不难，不过后面会出现敌人大量的对空武器，比如坦克和轮船。如果之前飞机被攻击的话，建议在这之前将飞机降落修好，再进行这个任务。因为如果被敌人击沉，继续游戏将会从任务的开始进行。建议先攻击敌人的坦克和手持火箭筒的敌人，消灭一定数量的卡车后，敌人会派出两辆战船前来攻击。最好远距离将它们干掉，然后将剩余的卡车摧毁，任务完成。

REACH THE REFUEL BASE

经过一番苦战，终于将目标敌人干掉，没想到飞机的燃料出现问题，出现了燃料不足提示。众人只能向距离不太远的燃料基地前进。幸好路上没有敌人，很顺利开到了着陆点。提示一下，降落飞机时候不要太快，当飞机快要碰到地面的时候一定要松开LT键，轻轻下压缓慢降落。否则快速降落也会给飞机造成伤害。将飞机停下来后，B队下了飞机，深入基地夺取飞机燃料。

REFUEL THE HELICOPTER

飞机燃料在基地内部的卡车上。基地中有大量敌人驻扎，所以燃料并不是好拿的。刚要进入基地，B队就遭到了敌人的抗击。好在旁边有一个落地机枪，使用这把机枪可以将基地入口部分的敌人杀得差不多。杀入基地后，多用引爆油桶的方式炸毁建筑和敌人。注意找敌人的位置，除了基地内部，周围地带也有一些零散的敌人，铁架上也有敌人。将他们干掉后再去开放有燃料的卡车，要不然很可能卡车被残余的敌人炸毁。基地有三辆装有燃料的卡车，只要将一辆开回飞机处即可。

将卡车开回飞机处，结果敌人大批赶到。现在的任务是保护飞机，等待飞机补充燃料完成。第一波敌人从开始的入口位置出现（真不知道这些人是从哪儿冒出的），使用落地机枪挡住他们的反击。小心这次敌人会扔手雷攻击，当手雷过来的时候，一定要离开落地机枪躲避一下。第二波敌人除了从正面杀出来，右侧还有一些。第三波敌人只有一个——一辆装甲车。在左侧的落地机枪位置可能攻击不到它，要使用右侧机枪才行。将装甲车击毁后，飞机终于准备完成了。当第四波敌人杀来的时候，B队带着那个傻蛋总统飞离了基地。

CHAPTER 6 CRASH AND GRAB

LOCATE SQUAD INSIDE THE VILLAGE

经过一番努力，飞机重新获得燃料，并且飞离了险境。当大家高兴的时候，敌人的直升机追了上来，并且当B队发现的时候已经晚了。敌机的飞弹将B队的直升机击毁……大家失散，生死未卜。

主角从失事飞机的附近醒来，前面是一个小村子。此时正有敌人的车辆从村庄外经过。等车辆过去，进入村子寻找是否有队员。又是一场战斗，因为村子里也有很多敌人。不过比较简单就搞定了。达到一个房子里，和总部取得了联系，动身前往下个地点寻找队友。

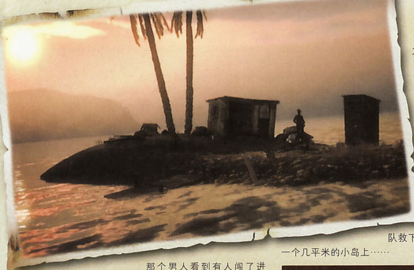
LEARN THE LOCATIONS OF THE SQUAD

刚离开这所房子，敌人就从外面杀了过来。不过可以肯定，这些人只是给你送武器和车辆的。将敌人全部干掉后，开上他们的装甲车沿着公路前进。碰到敌人的时候，在驾驶位置按Y键切换到机枪手位置，然后用机枪将敌人干掉。经过一座桥会碰到几个敌人和武装吉普车，将他们干掉后，可以开吉普车前进。为什么要换吉普车呢？因为上面的武器是榴弹炮！

前面不远的路口又有敌人把守，从这里同样可以夺取新的车辆和武器。沿着山路继续前进，碰到敌人可以不用理会，开着汽车冲过去。一直向上来到敌人的基地。目标是调查敌人的安全室。基地中的敌人非常多，埋伏在不同的建筑上，另外很远的山头上也有敌人的狙击手。最好的打法是快、准。另外，如果不想在地上打，可以用基地中的吉普车，开到一个地方，切换到榴弹枪或者机枪的位置上，用车内重武器打击敌人。安全室在圆形屋顶建筑的地下，在安全室见到那个猥琐的总统和一个男人正在对话，







那个男人看到有人闯了进来，便将摄像头用枪毁坏。

RESCUE THE SQUAD

动身前往前方的寺院拯救小队。从安全室出来，沿着钢铁楼梯下去，消灭敌人后开车前往北部不远的寺院。在进入目标地点前的第一个敌人聚集点，有大量火箭筒士兵把守。建议步行攻击，驾驶吉普车很容易被火箭筒炸毁。消灭第一个地点的敌人后，开车（在这个游戏中从来不缺车辆）前往雷达上的指示地点。快要到达地点，分叉路口被铁丝网挡住，开车只能绕远路。建议下车步行过去，因为距离非常近。游过河进入基地，注意火箭筒士兵，将他们全部杀光后，继续北部前进。

距离队友的距离越来越近，在下一个路障居然出现了坦克。这里建议从旁边跑过去，使用武器攻击坦克也行，只是要打上一段时间了。再往北走，绕过盘旋崎岖的U形山路，干掉一辆敌人的吉普车和落地重机枪。一座石桥的一侧又驻扎着一批敌人，硬闯很容易被干掉，还是停下来消灭他们吧！

进入最北面的敌人基地，也就是所谓的寺庙。敌人的警笛声四起，不管这么多，杀光这里的敌人吧！把武装吉普车开进去会比较好打，杀入寺庙后，在最后的房间中敌人纷纷倒地，原来几名队友就在这里。大家再次集合！

REACH THE RIVER MOUTH

众人见面后没有团聚的眼泪，大家还是那么吊儿郎当。B队下个任务是找到前总统Serdar，然后逃离俄国。前往目的地的难度很高，空中出现了直升机，路上还有坦克、装甲车、战船、火箭筒士兵等大量武力，所以走哪条路都不容易。建议不要走正常的道路，为了快速摆脱敌人的进攻，可以沿直线向目的地行进。有什么工具用什么工具，比如吉普车、快艇。空中的飞机最好打下来，否则有直升机在天上追赶会比较麻烦。在到达指定地点前发生情节，B队救下了总统，并将他送到一个几平米的小岛上……

CHAPTER 7 GHOST TOWN

REACH SADIZ

B队来到一个美丽的海边，目标是前往美军货船。前面不远是一个小镇，里面部署了大量的敌人。战斗起来之后，觉得让人惊讶如此小的地方居然有这么多敌人。甚至在小镇中部，会有敌人的坦克开来进攻B队。没有强力武器在手，坦克是非常难对付的。这里有一条进攻路线，其实非常容易解决所有的敌人。那就是从右侧进攻，杀到小镇左侧（地图上看）时可能获得敌人的一辆坦克。有了坦克就简单了，开过去将敌人的坦克干掉，然后消灭其他剩余小兵。众人在红烟处集合。

下一个目的地就在下方，可惜隔着一座巨大的高山，没有飞机根本过不去。只能沿着道路转过去。好在可以驾驶坦克过去，即便碰到敌人也不怕他们。可是来到这个小镇外，你会发现想错了。小镇被敌人全副武装，路口处就布置了多个火箭筒敌人。开坦克进入很可能直接被干掉。所以为了稳妥，还是步行进攻为好。将这里的敌人全部干掉，开着坦克从右侧绕过挡路的铁栅栏，继续向南部进发。

向前的路上，正面一辆敌人的坦克开炮，与此同时另两辆从左右两侧包抄B队的坦克。形势危急，尽快干掉正面的坦克，然后将炮管移向一旁，分别干掉其余两辆坦克。别高兴的太早，真正的坦克战还在后面呢。

继续向前，突然爆炸声四起。远处的地面上像开了锅一样，被炮弹炸起来的尘土高达数十米。趁着烟雾的掩护，敌人的坦克轰隆隆开出来。这里的战斗异常激烈爽快。驾驶坦克的操作一定要熟练掌握，使用左摇杆控制坦克行进，右摇杆控制瞄准。用行进躲避敌人坦克的炮管位置，然后装填炮弹给敌人坦克致命攻击。这里也可以不按照正常路线前进，由于坦克的强大越野能力，直接向着目标地点进发即可。只要躲避不要被空中打过来的炮弹炸到，就没有什么问题。

大部队的坦克也赶到了，下一个任务出现：毁掉前面小镇的两座桥。动作要快，虽然没有时间显示，但是一旦我方坦克开过大桥任务就失败了。开始的位置有一辆坦克，开着它直奔右侧的桥梁。桥上有一辆敌人的坦克，在很远的地方就可以向其瞄准开炮。将它干掉后开过大桥，然后调转炮管将大桥毁掉。绕到左侧桥梁的位置，用坦克将大桥炸毁。用C4炸桥也行，C4的位置在大桥的一侧地上。将两座桥炸毁后，任务完成。

大桥另一侧的敌人非常多，建筑上有火箭筒和机枪兵，地面还有装甲车。利用C4炸毁装甲车，建筑上的敌人最好通过其他建筑通过，尽量不要在道路上前进，而是穿过不同的建筑。将这一带的敌人消灭，或者直接跑过去。在前面燃烧的管道前遇到了新的麻烦——两架落地重机枪把守在那里。用手雷比较容易对付，还要小心重机枪周围的敌人。绕过倒地燃烧的管道，前面小屋前同样有重机枪，楼上还有火箭筒兵。继续前进，在前面有油桶的木箱处，可以获得狙击枪。爬上山坡，到达红烟位置。

REACH THE GOLD

到达山坡，众人分头行动。主角和Haggard前往山坡下方的小镇取得物品。奇怪的是，这里好像没有人，很快便来到红烟所在的屋顶取得了轰炸望远镜。然后用这个望远镜瞄准不远处的油仓，定位导弹将它毁掉。

油仓爆炸后，周围建筑物上出现了大量敌人，甚至还有坦克从远处开来炮轰主角。如果前面拿到了火箭筒就容易多了。使用火箭筒炸掉坦克，然后用狙击枪干掉不同位置的小兵。任务是撤离这里，路上还会碰到坦克和大量敌人。有C4或者轰炸望远镜都可以用来对付坦克。在逃离的出口，还有一辆坦克把守在那里。炸掉它后，继续向西北方向逃跑。

来到几座巨大厂房位置，小心建筑上的敌人。然后冒着炮轰，逃到一辆吉普车上。这次是Haggard驾驶吉普车，他的驾驶技术实在是高，很快便来到了金条仓库。而其他两个队友也来到了这里，众人会合向外逃。

DEFEND THE GOLD

敌人对这里进行轰炸，我们要做的是用对空机枪进行反击。而机枪的位置有些远，首先的任务是杀到那里。这是一段相当艰难的道路。空中有直升机轰炸，建筑上有机枪兵和火箭筒轰炸。当然，这关就是游戏的最后一关了。无论用什么方法也杀到对空机枪的位置。可是，到达对空机枪前，眼睁睁地看着直升机将对空机枪炸毁……

剩下还有一个方法，就是取得火箭筒。用火箭筒对付直升机。火箭筒在上面的平台尽头，有5发火箭弹，足以对付直升机。当然，最后的胜利属于B队。

就不用一颗颗上子弹了。

SV98

精确性：10/威力：9.5/射速：0.5

SV98出自俄罗斯著名轻武器生产基地伊热夫斯克兵工厂。20世纪末研制成功，2005年底正式投入使用。这把枪结构复杂，调配灵活，多用于Spetznaz小组、反恐行动和其他对付违法组织的行动。全枪重量较重，有利于减少震动，提高稳定性。另外，SV98具有极高的精确性，和号称“精度之王”的德国TRG相比也不逊色。

SVU

精确性：9/威力：7/射速：3.5

SVU狙击步枪基本上是SVD的无枪托简化版。此枪于1991年研制，1994年被俄罗斯内务部部队在车臣使用过。由于是SVD的改进版，没有了枪托，枪管也比SVD短，因此SVU枪体非常紧凑，射程比SVD要近一些。不过为了适合近距离战斗使用，SVU的枪口上特制了消声消焰装置。

T194

精确性：4/威力：8/射速：1

俄罗斯产的12尺寸抽动式散弹枪。这把枪并没有被俄罗斯军队使用，但是在出口销售给国际卖家方面却非常的成功。

UMP

精确性：6/威力：6.5/射速：6

UMP是德国产的专门对应美国治安部队市场的武器。这把枪的重量非常轻，具有高设置性，并且UMP的价格低廉，威力不俗，通常拿它和MP5相比。和MP5相比，UMP的杀伤力小一些，射速稍慢，实用性比MP5略低一些。不过由于便宜，这把枪也经常出现。

VSS

精确性：8/威力：5/射速：4

VSS又名微声狙击步枪，是一把轻量、体短、安静的狙击枪。VSS可以发射普通弹，也能发射SP6穿甲弹，所以无论在密林，还是墙角巷战，使用VSS都能够杀敌于无形之中。这把枪是俄罗斯中央精密机械工程研究员研制，于1987年开始服役。在游戏中，PS3上最新的游戏大作《合金装备4》中就能够见到VSS的身影。

XM8

精确性：7/威力：4/射速：8

美国陆军武器研究发展与工程中心研发XM29步枪，由于重量超标，所以推迟到2010年后推出。根据XM29的动能武器模块改进，XM8轻型突击步枪诞生了。XM8本质上是XM29的简化版本，通过模块化组合出现各种用途，适应不同的任务和地形。XM8的重量很轻，短枪管的卡宾型造型好看。不过这把枪已经被美军取消。

XM8 LMG

精确性：5/威力：4/射速：7

LMG是Light machine gun的缩写，意思是轻机枪。轻机枪比通用机枪的重量轻，通常使用双脚架支撑，不过XM8 LMG没有支架。XM8 LMG是XM8的SAW版本，枪管比较长，双弹匣设计。这把枪通用性一般，缺点是精确性和威力都比较小。

XM8C

精确性：6/威力：4/射速：7

同样是根据XM8改进而来，突击步枪类型的XM8步枪。这把枪的重量很轻，设计为个人防御武器。从性能上看，XM8C比XM8的设计精确性要差一些，不过比LMG版本稍强。而XM8系列的几种武器都具有高速射击的优势。有意思的是，虽然都属于XM8类型，但是这几把枪的造型完全不同。

战国群英大集结 激战中山河色变！

操作模式选择

游戏为大家准备了普通和简单两种操作模式。当玩家选定人物后就会出现操作模式的选择项目，两种模式的区别在于L1、L2、R1、R2的功能：普通模式下上述四键为组合按键的快捷键，玩家可以自行设定；简单模式下上述四键则全部变成了必杀技的快捷键，同时按下两键后更是可以直接发动BASARA技；玩家可以根据自己的实际情况来选择。



跳跃

角色的攻击键位一共设有三个，包括弱、中、强，分别对应手柄的□、△、○；其攻击特点也如名称那样由弱到强，而出招收招速度则是由快到慢。另外□>△>○顺序按下也是大多数角色通用的连续技起始技。

移动

游戏中根据角色的不同，人物的移动速度也不同，一般来说块头比较大的角色相应移动速度就要慢一些。←或→方向连续输入两次时，角色会做出冲刺或是疾退动作，向前方冲刺时按住前方向即可跑动，不过玩家需要注意的是部分角色只能进行冲刺。

普通攻击

按下方向键的↖、↑或↗方向角色即可做出跳跃动作，大部分角色在跳跃动作中可以再次跳跃，实现二段跳；另外，大部分角色在跳跃动作中如果除了二段跳，还可以发动冲刺，只不过这两个动作只能二选一。

只要先输入包含↓方向的指令再输入跳跃指令，角色就可以做出大跳跃的动作。大跳跃发动后角色身上会出现幻影特效，同时跳跃的高度直接为二段跳时所达到的高度；大跳跃中虽然同样可以做出冲刺动作或是发动攻击，但却无法再进行二段跳。这些需要大家自己在实战中摸索。

CHECK 特殊攻击



全部角色的通用特殊技包含以下几种：浮空技，↓+△+○发动，对手被击中后会浮空，我方同时跳跃的话可以实现追击；吹飞技，△+○发动，对手被击中后会向后直直飞出，直至撞到版边，另外本攻击可以蓄力，蓄力过程中角色闪光后再攻击对手，对手将无法受身，即便对手防御也会出现吹飞效果，空连结束技，使用浮空技巧并追击后↓+○发动，比如伊达政宗使用↓+△+○的浮空技后第一时间跳起，然后依次输入□、△、○、↓+○即可，效果是将敌人直接砸到地上。

另外各个角色方向配合普通攻击也可以发动特殊技，不过人物和人物之间略有区别，玩家可以从角色的出招表中确认。

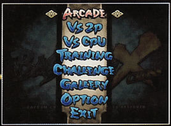
POINT 1 战斗界面说明



A：体力槽：也就是血槽，角色的生命值。
B：防御槽：安全防守的根本，具体说明请参考下文。
C：可恢复血槽：角色在无受创硬值的情况下可以徐徐恢复的一步分体力槽。
D：援军状态：援护攻击的相关状态都体现在这里，具体说明请参考下文。
E：一击水晶：通过连续攻击等手段可以将水晶点亮，关系到一击终结技，具体说明请参考下文。
F：BASARA槽：默认状态就是徐徐增长的，随着控制角色的攻击等动作会加速增长，具体作用请参考下文。
G：时间：当时间结束但玩家还胜负未分的时候，体力多的一方为胜。

POINT 2 游戏模式介绍

菜单	作用
ARCADE	街机模式，与8名角色对战后即可通过，游戏中大部分隐藏要素都是通过本模式开启的。
VS 2P	对战模式，可以与亲朋好友众乐乐的模式。
VS CPU	同样是对战模式，但对手为CPU，玩家可以自由选择对手及场地。
TRAINING	练习模式，熟悉角色性能，研究、练习连续技的舞台。
CHALLENGE	挑战模式，同样蕴含大量隐藏要素的模式，是所有游戏玩家的修罗场。
GALLERY	画廊模式，除了各种原画外还收录了各种影像和声音，不过需要玩家不断游戏才能一一开启。
OPTION	游戏设定，除了相关的难度、音效、画面等设定外，储存或读取进度也是在这里完成的。



POINT 3 普通攻击

按下方向键的↖、↑或↗方向角色即可做出跳跃动作，大部分角色在跳跃动作中可以再次跳跃，实现二段跳；另外，大部分角色在跳跃动作中如果除了二段跳，还可以发动冲刺，只不过这两个动作只能二选一。

只要先输入包含↓方向的指令再输入跳跃指令，角色就可以做出大跳跃的动作。大跳跃发动后角色身上会出现幻影特效，同时跳跃的高度直接为二段跳时所达到的高度；大跳跃中虽然同样可以做出冲刺动作或是发动攻击，但却无法再进行二段跳。

POINT 4 必杀技

本游戏的必杀技出招方式采用的是“搓招系”输入法，即顺序输入多个方向指令后配合普通攻击键来发动必杀技。作为家用机格斗游戏必不可少的一项设定——出招表，本作也没有缺席，玩家可以通过在战斗中按下START键调出菜单，然后在“COMMAND LIST”项目中确认自己操控角色的各种必杀技、BASARA技的发动方法。本作的这些必杀技和动作版里的效果类似。



真田幸村

真红双焰枪，被誉为“日本第一强兵”。在上田城攻防战中一战成名，后在大阪夏之阵中在率军冲击德川军总大将阵地时因兵力悬殊而死。

戦国 BASARA X CROSS

CAPCOM曾推出过很多格斗中的经典作品，但自从《街霸3.3》之后就鲜有力作了。《战国BASARA X》这次属于合作开发，其风格和以前的作品大不相同，质量则算中游水平。

□文/www.goingamer.com Paladin

PLAYSTATION 2 PS2	本刊译名：战国BASARA X		2008.6.26	
	格斗	CAPCOM	7140日元	日版
	DVD-ROM	1-2人	256KB	12岁以上

CHECK BASARA技

通过消费BASARA槽释放的强力攻击，相当于一般格斗游戏的超必杀技。当玩家积累一条以上的BASARA槽后，输入相应指令便可发动BASARA技，大部分角色的BASARA技发动方法都是↓↘→↓↘→+○和↓↙←↓↙←+○。

CHECK 会心防御

当敌人的攻击即将攻击到我方角色时再进行防御，我方角色的身体会发出蓝色的光影，如此便发动了会心防御。会心防御的优点是防御对手的攻击时防御槽的减少量变少，而且不论对方是什么招数都不会扣血，另外还会增加积累BASARA槽和一击终结技值。



CHECK 一击终结技

当玩家点亮BASARA槽旁边的“一击”水晶后，就可以同时按下□+△+○进入一击终结技的准备状态了，进入一击终结技准备状态后，玩家的身上会发出金色的光芒，随着时间的流逝颜色会变为蓝色，直至最后消失，在光芒消失前玩家只要输入↓↙←↙↓↘→+○即可发动一击终结技，同时“一击”水晶熄灭，BASARA槽清空，该绝技如果对手不幸被命中，将享受到一击必杀的良好待遇。

一击终结技发动后的准备状态中，角色除了散发出华丽的光芒外，与普通状态无异，如果玩家没来得及发动终结技，那么在“一击”水晶熄灭的同时，BASARA槽依然会清空。一击终结技的操作技巧全员通用，发动指令及效果也全部相同，由于演出效果华丽，所以有兴趣的朋友可以全部角色都尝试一下。

TRAINING模式说明

在正式游戏之前，我们当然要先练习一下。本作的练习模式制作得十分厚道，按下START键调出菜单后可变更设定多到眼花缭乱，下面就让笔者为大家一一说明其中各种设定的作用（按下R1或L1后，可设定敌我角色状态，敌我角色的设定菜单是相同的，笔者就不再重复说明了）。

菜单名称	游戏功能设定
RETURN	完成设定，返回练习状态。
RESTART	重置敌我双方的状态。
DISPLAY	练习状态的设置；可以选择在游戏画面中显示玩家所输入的指令或是对敌人攻击所产生的各种数值等。
MODE	练习的模式；DUMMY代表练习对象为设定动作；CPU代表练习对象为CPU，难度可从下面的CPU LEVEL选项中更改，而CONTROLLER则代表对手为2P。
CPU ACTION	练习对象的状态；STAND代表站立，CROUCH代表下蹲，JUMP代表跳跃，ATTACK代表定时攻击（每三秒攻击一次）。
CPU LEVE	对手的难度等级设定；需要在MODE模式中开启CPU才可变更本设定，可选难度为LV1–LV5。
GUARD	自动防御设定；OFF为关闭本设定，FIRST表示练习对象仅防御我方的第一下攻击（供大家练习连续技使用），LIMITED表示练习对象在被连续攻击中断时会防御；ALL练习对象防御我方的全部攻击。
GUARD REACTION	防御方式的选择；本选项在上一选项不为OFF的情况下才可进行设定，NORMAL为练习对象进行普通防御，JUST为练习对象进行会心防御，PERFECT为练习对象进行完美防御，JUST PERFECT则是练习对象进行会心完美防御。
AIR RECOVERY	练习对手的受身设定；OFF为关闭本设定，NEUTRAL为原位置受身，FRONT表示向前方向受身，BACK表示向反方向受身。
DOWN RECOVERY	练习对象的起身设定；OFF为普通起身速度，QUICK为快速起身，DELAY为延时起身。
COUNTER	本设定默认为OFF，选择ON打开后，我方角色的攻击将变为会心一击（连续攻击则只是第一下）。
COMMAND LIST	确认控制角色的出招表。
KEYCONFIG	更改键位。
CHARACTER SELECT	更换练习角色。
DEFAULT	以上设定恢复默认设置。
QUIT GAME	退出游戏，返回模式菜单。
LIFE REGAIN	角色的体力值设定；NORMAL为默认状态，INFINITY则始终保持满血状态。
BASARA GAUGE	角色BASARA槽的设定：NORMAL为默认状态，MAX表示以全满状态开局，INFINITY则始终保持全满状态。
PERSONAL GAUGE	角色固有槽的设定（如お市等）：NORMAL为默认状态，MAX表示以全满状态开局，INFINITY则始终保持全满状态。
ICHIGEKI GAUGE	一击值的设定；NORMAL为默认状态，MAX表示以全满状态开局，INFINITY则始终保持全满状态。
ENGUN LEVEL	援军等级的设定；可以设定为LV1、LV50或LV100。
ENGUN GAUGE	援军行动力的设定；NORMAL为默认状态， INFINITY则始终保持全满状态。
DEFAULT	以上设定恢复默认设置。



伊达政宗

苍蓝六爪流，战国后期最为出类拔萃的人物，一度控制了大半个日本北部的枭雄。人称“奥州的独眼龙”，“晚生了二十年的战国枭雄”。

POINT 5 段位以及普通防御

跟大多数2D格斗游戏相同，攻击的判定分为上、中、下三段，当敌人攻击时，我方角色按下与对手相反的方向键即可进行防御，需要注意的是敌人的上、中段攻击我方都可以站防，但下段攻击则只能蹲防（↙或↘），而中段攻击则只能站防。

判断敌人的攻击是中段还是下段只要目测即可，一般对手蹲位状态时所使用的普通攻击大多数都是下段技，比如伊达政宗的↓+□或↓+○。而具有俯冲效果的攻击则大都是中段技，比如所有的跳跃攻击，以及伊达政宗的特殊技→+△；只有了解对方的攻击段位，才能更好的防御。

补充说明一下，只有当敌人的攻击判定接近我方角色时，我方角色才会做出防御动作，所以玩家无需担心对手在远处空挥攻击会影响我们的行动。另外空中也是可以进行防御的，虽然空中防御没有段位之分，但敌人的部分攻击是无法在空中防御的，比如伊达政宗的→↓↘+△。

成功防御对手攻击后，体力槽下方的防御槽会随之下降，该槽清空后角色如果再次防御就会出现防御崩坏的动作，同时出现长时间无法行动的硬直。防御槽只要角色未处在防御状态就会徐徐恢复（解除防御动作后需要稍等一会），如果不幸防御崩坏，那么在硬直之后该槽也会自动补满。

POINT 6 完美防御

按下方向键后+□+△时，角色会直接做出防御动作，同时身上会出现光影特效，这就是完美防御。此状态下的角色可以完美防御任何攻击，非但不消耗防御槽，还会恢复血槽的蓝色部分，成功防御对手的攻击后更还会将对手弹出一段距离；如此强力的防御自然不会白送给玩家，代价就是此状态发生时BASARA槽也会随之迅速下降，BASARA槽完全清空后将暂时无法发动。

POINT 7 投技

游戏中除了用不同段位的攻击来破坏敌人的防守外，还可以用投技这种简单明了的手段将僵局打破。只要靠近对手按下方向←或→+○即可发动投技（空中可），投技无法防御并且无法拆解，所以玩家在战斗中只能多留心、防患于未然。需要注意的是，当敌人从防御动作、受创硬直或倒地状态恢复普通状态后的第一时间是无法使用投技的。

POINT 8 起身说明

玩家控制的角色倒地后，有三种起身方法可以选择，三种方法的不同主要体现在起身的速度。角色倒地后，玩家如果不进行任何操作，角色会以常速起身，速度中等；如果倒地的瞬间按下方向键↑的话，角色身上会闪过一道白光，并迅速起身；反之玩家若是按下方向键↓，角色的起身速度则相对会慢上半拍。以往的大多数2D格斗游戏只会加入快速起身，本作新加入的慢起身则将战术更加丰富化，至于在游戏中的起身方法建议玩家根据战斗的实际情况来决定。

会心完美防御

本操作是前两种防御方法的结合，即：在对手即将攻击到我方角色时，同时按下方向键后+□+△。会心完美防御的特点与完美防御相同，但可以将对手弹出更远的距离。

眩晕以及连打

当角色遭到连续的攻击后，头上会出现光环，而主场位置则出现一个摇杆提示玩家晃动摇杆，这说明玩家已经进入眩晕状态了，此状态无法使用一切技能，是只能被动挨打的状态，不过玩家却可以通过搓动方向以及连打按键来加快恢复的速度；另外游戏中也会有一些其它的情况会出现“摇杆提示”，玩家同样可以用搓动方向以及连打按键的方法来应对。

CHALLENGE模式说明

本模式共12关，我们要连续与12名对手战斗，战斗采用1局定输赢的方法进行，战胜对手后虽然我方只会恢复蓝色部分的体力，但战斗过程中会出现各种物资，其中不乏恢复体力的道具，不过即便如此想要获得全部战斗的胜利难度还是很高的。

本模式关系到收集要素的称号系统，只要玩家在进行战斗的时候满足各种条件就会获得相应的称号，比如濒死时翻盘获得胜利、连击数达到多少以上等。

受身系统

当我方遭受对手的攻击浮空后，只要按下□、△、○中的任意键即可实现从受创硬直的浮空状态恢复到正常的浮空状态（可配合←或→控制方向），该过程便是受身系统的操作流程。受身是防止对手连续追击的最佳手段，很多看似天衣无缝的伪连续技都要靠及时的受身才能躲过一劫，所以练习好受身是所有玩家都必须掌握的课程。

需要说明的是，当角色被浮空追击后，在固定的一段时间内是无法受身的，比如伊达政宗的浮空技↓+△+○，当对手中招后，对手向上上升的整个过程都是无法受身的，但当对手到达最高点后，即可进行受身，如果玩家想要追击对手，那一定要在对方达到最高点之前开始连续技，否则即便成功追击，也只是伪连续技了。

隐藏收集要素



游戏中准备了大量的收集要素等待玩家前去收集，除了前文提到的称号系统外，还有各个角色的台词语音、壁纸、BGM等要素，所幸这些要素的收集方法还是比较简单的，只要控制相应角色打通ARCADE 和CHALLENGE模式即可。

CHECK 家用机新增人物使用心得

片仓小十郎：

小十郎的蹲位中攻击和蹲位强攻击都有不错的判定范围：蹲位的中攻击对空判定较好，而蹲位的强攻击则攻击距离远，地面时使用上述技巧根据对手距离来抵消“穿月”或是“水月”进行牵制是十分有效的战术。

该角色的独有架构“水月”可以通过↓↓+□或↓↙←+□/△进入，进入该状态后小十郎的普通移动方式将变成短距离冲刺，并且不能防御，另外攻击技巧也会发生一些变化：当小十郎遭受攻击或再次输入↓↓+□时，该状态会自动结束（跳跃动作也会强制结束该状态）。该状态有些类似拳皇系列中全勋的架构，不过性能和攻击方式则相差甚远，当玩家熟悉此架构的行动方式后建议与普通状态交替使用牵制对手。

小十郎在游戏中属于相对比较全面的人物类型，不但拥有各种强力的必杀技，普通技的攻击判定也十分优秀；虽然BASARA技由于发动时间较慢的缘故实用性较低，但玩家完全可以把BASARA槽投资到其他方面。

片仓小十郎推荐连续技：

□（↓+□）>△>○>（↓+○）>穿月>下弦>援军攻击>跳跃□>跳跃△>跳跃○>空中朔风

连续技说明：该连续技对大部分角色通用，由于“穿月”命中部分浮空中对手后“下弦”无法成功追加，所以普通技中的“↓+○”可以根据对方角色决定是否使用。当玩家在非版边发动此连续技时，援军需要达到LV50以上方可成立。

竹中半兵卫：

半兵卫属于速度型角色，对玩家的操作技巧和反映能力都有较高的要求。其普通技相对小十郎而言比较平庸，但胜在发动速度比较快；另外半兵卫的特殊技→+△其本身除了具备中段攻击的效果外，还可以用必杀技取消（→+△>空中必杀技/空中BASARA技），如此一来半兵卫就可以在下、中段攻击上给对手施加更大的压力了。

半兵卫的独有技“叹き悲しんで”发动后可以储备一次反击机会，最多储备两次，在BASARA槽上方会有图标表示；当玩家已经储备反击机会后，在发动各种将剑变成链刃的必杀技时，如果中途被敌人命中，只要在此同时按下□、△、○的任意键半兵卫即可反击，不过由于“叹き悲しんで”本身在发动时会自损不少体力（大约全部体力的1/7），所以如何取舍还要玩家仔细斟酌。

竹中半兵卫推荐连续技：

↓+□>△>（○）>↓+○>せきたてるように>跳跃□>跳跃△>跳跃○（2HIT）>そよ风のように轻く

连续技说明：本连续技同样对大部分角色通用，玩家可以根据对手跟我方的距离来决定普连的第三下是否发动强攻击。最后的结束技“そよ风のように轻く”玩家可以替换成空中BASARA技“冲动的に”，之后再连接各种追打，追打的要点根据对手不同或是站位不同会产生许多变化，玩家可以自行尝试，笔者就不再一一说明了。

POINT 9 援军系统概述

本作援军的援护攻击系统有些类似KOF2000的援护系统，不过终归还是有很多不同之处，不能一概而论；援军在本作中的作用是不可替代的，它除了可以承上启下玩家的连续技，还可以用来解围或是反击，最重要的是援军攻击可以有效地消除敌方的蓝色可恢复血槽，这无形之中减少了对手反盘的机会，让我们能更轻松的获得胜利。



位于控制角色头像下方的头像便是我方的援军同伴，旁边的LV代表了援军的等级。援军使用的流程为：援军要请可能>×键呼叫援军>援军移动中>援军到着>援军待机中>×键派出援军援护攻击>援军待机中>×键派出援军援护攻击，如此循环……“援军移动中”的过程中在援军头像下方会出现一条蓝色的线和一匹马，当马跑到终点的时候“援军移动中”结束。

援军的等级决定了援军的移动速度、援军的行动力以及发动援护攻击时的攻击方式。战斗开始后援军的默认等级是LV1，之后其等级会随着时间的流逝徐徐增长，在上述的援军发动流程各个步骤中，等级的增长速度有所差异：在最初的“援军要请可能”状态，援军等级的增长速度是最快的，各个角色有所不同，差不多以每秒上升LV1的速度增长；之后“×键呼叫援军”、“援军移动中”以及援军到达后的一小段时间内，等级都是停止上升的，另外援军发动援护攻击的过程中，等级也是固定不变的，援军到达之后，只有在待机状态下才会慢慢提升等级，不过其速度相对最初的时候就慢了许多。

援军总共有三种攻击强度，在LV1-LV49时是一种攻击强度，算是最弱的攻击形态；援军的等级上升到LV50-LV99时会提升攻击强度，相对上一形态有所增强；而当援军的等级提升到LV100后，会进化至最后的攻击形态，其攻击判定及威力自然都是最强的。另外援军的等级越高，其行动力上限就越高，可连续发动援护攻击的次数也越多，行动力的恢复速度也就越快，援军头像下方的红色槽便是援军的行动力。需要注意的是，援军的等级越高，从“援军要请可能”到“援军到着”所要花费的时间也就越长，所以如何取舍除了看玩家的喜好，也要根据战场的实际情况。

POINT 10 援军攻击方式

当援军到达，并且行动力足以发动一次攻击、援护的头像未显示差号时，按下×键即可发动默认的援护攻击方式（可通过←或→调整援军攻击位置），而当玩家或对手处在不同的状态时，援护攻击的方式也会有所变化，效果也各不相同：当对手处在浮空状态或是玩家处于蹲姿时（蹲姿时↙或↘可以调整援军攻击位置），援护攻击方式会变为浮空技，对手被命中后会延长不能受身的时间；而当我方处于被攻击硬直状态时，按下×键则可让援军出来帮忙解围，但需要注意的是此操作会消费BASARA槽和援军等级，每局战斗第一次发动该技能时只消费一根BASARA槽，而第二次发动则消费两根BASARA槽，第三次就变成了三根，以此类推，援军等级则是每次发动固定降低LV30……不过玩家也不用担心，当玩家第N次发动该技能但不满足所需BASARA槽或援军LV的时候，即便只有一根BASARA槽和LV1 的援军等级也是可以发动该技能的。



虽然援军基本只要满足条件就可以随意发出，但部分技能则需要消费BASARA槽才能发动，比如伊达政宗的↓↘→↓↘→+○，必须要消费一根BASARA槽才能将援护唤出。另外，援护本身并不是无敌的，也是有被攻击判定的，所以盲目的使用只会被对手打跑……

永远没有的第一



上一次和杨2同学一起去街机厅打《KOF》，貌似都已经是光绪年间的事儿了。这一次在投出游戏币的那一瞬间，我几乎都有一种隔世为人的错觉。虽然我和杨2从来都没有真正离开过游戏，但游戏与我们的距离却是越来越远。终于，我和杨2这两个曾经的问题学生还是不可避免地从高中愣头青变成了即将滚上社会的准大学毕业生，曾经在街机厅鬼混的日子真的是一去不复返了。物价在飞涨，我们的年纪在飞涨，需要面对的现实世俗也在飞涨。没有人能一辈子都生活在游戏之中，那只是年少时一场单薄的最终幻想而已。总有一天，游戏对于你来说只能是一种最基本的娱乐，而不再代表着你生活的全部——每每想到这里，杨2同学就很神伤。

其实杨2同学原本并没有这么忧郁也没有那么沧桑，泡在游戏店里一边用猥琐的招数打《KOF》，一边用猥琐的目光欣赏各路MM依然是他最爱的生活方式，K’在他手中的胜率也依然约等于100%。只是那种即将永远离开学校的感伤与留恋使他不自觉地怀念，怀念游戏店里终日弥漫的香烟味儿、怀念阳光洒落在课本上幽幽的反光、怀念女同学们春天里飞扬的发梢和裙角，还有那些与《KOF》这个游戏纠缠在一起的日子……

最早认识杨2同学是在叉市二中新一届的入学典礼之后。79个爱好、理想、形状各不相同的半熟少年被编入了“高一.五班”。在他们和她们走进那间教室的时候，就注定会在未来的三年中遇见一些人、经历一些事；但也注定会错过另一些人和另一些事，甚至他们的一生都会因此而改变——只是当时的他们自己还一无所知。等到那些孩子们知道并且真正明白的时候，才发现一切早已经成为回忆的一部分被永远地封存，封存在回望青春的那一瞬间。而在这79个日后各奔东西的半熟少年之中，就包括了热衷于逃课去校外打《KOF》以及偶尔引发一些真人快打的杨2同学和在下。

那个时候的《KOF》系列就像如今的电脑病毒一样近乎变态的流行。学校里热爱《KOF》的男孩子们要么一只手抄在裤兜里学山崎龙二，要么穿一件长过外衣的衬衫学八神庵——当然，也不乏一些人包了头巾COS比利或者拉尔夫的，不过这些人最后大多被政教处拉去没收了头巾然后通报批评。而至于像K’这种绝对实力派的偶像派猛男，其知名度也远超某些不入流的口水歌手。虽然《街霸》系列在FTG领域一直是一种神话般的存在，但《KOF》系列中的几乎每一个角色都有自己狂热的粉丝——譬如说，对K’顶礼膜拜的杨2同学。

使用K’的众多“打手”们一般分很多种类型，比如说有“野兽型”的，进攻时就像注射了类固醇兴奋剂，拳拳到肉招招见血，场面惨烈的就如同地下黑市的自由搏击；再比如说还有“矜持型”的，防守起来就像意大利队的后卫线一样密不透风，一旦抓住反击的机会往往就是一击必杀一剑封喉，一套连续技招呼到对手身上，对方基本就生活不能自理了；此外还有诸如“玩命型”、“牲畜型”、“人妖型”等等划分。但杨2同学却不属于这其中的任何一种类型，我们一般将其打法称作“猥琐流”。其实本来K’的银发黑衣也是一个很有压迫力的造型，并驾于《鬼泣》系列中的王牌不良少年但丁同学。但杨2手中的K’却全然没有了生猛的范儿，倒更像是一个地痞小混混，从不按常见的连续技套路出招，反而极尽卑鄙阴毒之能事：看似从上段压制攻击，实则专攻对手下三路；打一拳就换一个地方，踹一脚就换一个方向，到最后杨2不但在游戏中获得胜利，而且往往还会给对手造成心理阴影，以后见了使用K’的角色都会不自觉的提高警惕。而杨2同学也正是本着“人要没皮，天下无敌”的猥琐流打法在学校附近一带的街机厅获得了“西毒”的外号。对此他本人还很有些得意，并且真的以为自己已经“独孤求败”了。

其实杨2在《KOF》上的绝对技术远算不上出色，只是他那套猥琐流的打法实在太阴了，玩个游戏还要受刺激的事儿谁也不愿意干，所以渐渐的杨2就“没有”了对手，而只能通过折磨一下电脑来自我安慰。不过鉴于总是跟弱智的电脑对打也实在是有些无聊，杨2同学索性一度改玩《铁拳》去了。直到一个当时看起来平常但现在看起来不平常的下午，一位陌生的高手在杨2经常出没的那家街机厅里连胜了数场，他的主力也是K’——杨2没有理由错过这样的对决机会。其实双方各自阵容里的其他几名角色只不过是陪衬，只有杨2的K’和那位高手的K’之间的对决才是重头。看那位高人双手近乎抽风一样的操作实在是牛叉坏了，也着实让我这种生活在《KOF》最底层的爱好者开了眼。K’在那位高手的操纵下生猛的犹如专业的黑社会打手，与之相比，杨2手中的K’温顺的就像刚从班房里放出来的小瘪三。当时我们将那位不知名姓的高手戏称为“东方不败”，而杨2也毫无悬念地失去了往日“独孤求败”的风采，屡败屡战屡战屡败。直到若干局之后，杨2在我们此起彼伏的笑声中用小的几乎可以忽略的声音问那位高手：以后能不能和你再打一次，还在这里？那位高手很随意的说了句“可以，下个月吧”然后转身离去，时间短暂的使杨2都来不及有别的想法。

从那一天开始，秉承着“打倒东方不败”这个听上去有些神圣的目的，杨2同学开始玩命一样的练习KOF技术。甚至由于使用摇杆时力度过猛，导致其两臂的肱二、股三头肌和三角肌过度的发达，看上去完全不像是一个高中生所应该有的胳膊。知道的杨2同学这是玩《KOF》练出来的，不知道的还以为杨2长期从事什么重体力劳动。此外，为了节省在街机厅练习的费用，杨2还经常包机玩通宵，导致其睡眠充分的不足，面色苍白眼圈黑青，就仿佛从《生化危机》里走出来的僵尸。

就在这种自虐般的练习中，到了约定决战的日子。杨2特意拉我们几个同学去给他观战助威，搞得一片风萧萧兮易水寒，好像他不是去和别人对决《KOF》，而是黑社会的老大出去砍人。

在约定的那家“XX游戏”厅，杨2等待那位高手出现就仿佛一个丈夫等待产房里的妻子一样焦急。我忍不住对他说，老杨，你这是和别人对打《KOF》，不要紧张得像和女孩子约会好不好？杨2却从牙缝里狠狠地挤出一句：不把那个“东方不败”蹂躏个十遍八遍的，我内分泌都快失调了。然后又继续用一种几乎可以杀人的目光死死地盯着街机厅的大门，吓得几个想进来玩游戏的小学生在门口犹豫了半天。然而，那天的最后直到街机厅老板关门清场子了那个高手也没有出现，只留下石像一般的杨2同学杵在那里，其面部肌肉僵硬的就如同一条冰冻的带鱼。可最后，杨2却又似乎有些释然的苦笑着说了一句：“真TMD。”……

“真TMD”，再一次听到杨2同学这句笑骂的时候，他正忙着提前找人替他写毕业论文搞毕业创作，甚至还脱去了常年不换的仔裤和板儿鞋，穿着全套笔挺的西装赶去参加了几场面试。最让人意外的是，杨2居然计划着找一个不太美但也不太丑的姑娘去过一种不很扯淡但却很平淡的生活了。游戏依然属于杨2，但杨2却再也不属于游戏。偶尔谈及《KOF》时也会想到当年那个失约的高手，我问杨2难道就不奇怪那个高手为什么没有出现么，也许他忘记了到底是约在哪家街机厅，也许他那天崴了脚不能出门，也许他慢性阑尾炎急性发作去了医院，也许……但杨2却说：“其实当时我就知道我根本赢不了那位高手，不是输在游戏技术上，而是输在对游戏的理解上，那位高手无论出不出现我都输定了。”我说行啊老杨，有点得道的意思了。但杨2却答非所问地说：“其实有很多东西并不是只有输或者赢这么绝对的，该放弃的



时候就不要犹豫。就像《热血高校》电影版中，每一个人都想要成为第一，但只有那个从来不参与任何帮派斗争的二年级的林德曼最终明白了：从来就没有什么第一。你把别人打败，但总有一个又一个的人把‘你’打败。在和别人对抗的时候，不知不觉就临近了‘毕业’。称霸，永远是痴人说梦。”

忽然间，我感到和杨2之间的距离变得很远很远，远得就仿佛是两代人。曾经总以为那些向现实、向社会、向世俗、向成长妥协的人都太没有骨气。但后来才渐渐的明白，如果一个人在现实中碰得头破血流时还没有学会放弃，那就早已经不再是有没有骨气的问题。终于，又是一个临近毕业的夏天，又是一个彼此分别的季节。洒洒的阳光从斑驳的树叶间不留痕迹的划过，和很多年前一样无限地接近于透明。然而这一切却都只是光阴的假象。无论是杨2还是K’，在他们各自的世界里都改变了太多太多。没有谁成为了真正的第一，第一只留在了我们再也不会经历的过去。直到今天，我才真正理解了Motley Crue乐队那首《Time for change》，原来这是一首为了怀念——但也是为了遗忘的歌：“I heard some kids telling me,how they’ve lost all the faith in the way.A revolution,or reach out and touch the day.Now it’s time for change,nothing stays the same；Now it’s time for change，not tomorrow but today……” □文/joni

奶奶



奶奶今年76了，身子骨还算行，不过耳朵不太好。经常听不到有人敲门，也总忘事。前脚放下的，后脚就忘干净了。但是这并不能影响我们兄弟俩对奶奶的敬爱，这同样也不能影响奶奶对我们的爱……

记得小时候，我们住的是大杂院。父母跟叔叔婶婶工作都很忙，就把我跟弟弟留给爷爷奶奶照看。而我们那时候也恰好赶上了FC时代。叔叔很有本事。过年的时候，给我们这个偏僻的地方的两个孩子送来了一台改变了两个孩子命运的东西——任天堂的FC。当时那东西在我们这里就是天价。而且就算你有钱在我们这里你也买不到。而且本着开发智力的信念，叔叔一狠心就从出差的地方带回来了一台。从那以后，我跟弟弟的身影消失在了院子里……

叔叔只给我们带回来了一盒卡带，三个字的标题。而我跟弟弟只能认识中间那个字“斗”。虽然以后知道了这个经典横版过关游戏的名称。但当时并没有影响我们对这个游戏的热情。我们没有什么秘籍。也没有什么攻略，一个人一个人的往前打，一个人一个人的往前磨。我们打得都很投入，不知不觉吃饭的时间到了。而我们在这个节骨眼上连上厕所都顾不上，别说是吃饭了。而奶奶，她不声不响的去烧火，煮稀饭，蒸馒头，做菜，等一切都弄好了，她先是给爷爷盛出来让爷爷吃，自己就准备两个小碗，两个小勺子，两双筷子，然后分别盛好饭菜端到我们面前的桌子上。前面是电视，中间是FC跟它张牙舞爪的伸展着的链接线。后面是我们俩的幼小的身躯，聚精会神的盯着屏幕。在桌子左侧，是两份同样的香喷喷的饭菜，而这两份饭菜后面坐着瘦小的奶奶。奶奶先把馒头掰下足够我们放到嘴里的一块，然后先给弟弟放到嘴里，再给弟弟夹上一小口菜。奶奶哆哆嗦嗦的手，夹着菜避开弟弟的视线跟电视机反馈出来的画面，再送到弟弟嘴里的同时左手在弟弟嘴下张着，防止弟弟把饭菜掉到FC上，小心翼翼的喂了弟弟，然后再换我那一份再喂我。一口一口，一块一块，一勺一勺，要半个小时的工夫。奶奶把我跟弟弟喂饱了。然后拿着布子给我们俩擦擦嘴，笑嘻嘻的说上一句：看你们吃的……然后把饭菜都收拾了，再自己盛上去吃……



那一年，我5岁，弟弟4岁。

咱们这里出现了一批带着屏幕的游戏机，他们非常大，非常重，而且还是要往里投小牌子才能玩的，方向是个跟棒棒糖一样的.......同坐跟我讲的唾沫横飞。放了学我跟弟弟飞奔回了家。“奶奶，给我们几块钱，我们想去打游戏机”。奶奶从厨房露出头来：“别去了，待会儿你爸爸下班就接你回家了，让你爸爸碰上可打你屁股啊。”“不！”我一听就急了。“就要去，今天我同学都去了，刚出的大型游戏机”！（我们这里把街机叫大型游戏机）“……你们等等。”奶奶放下手里的活，穿上衣服，戴上帽子，跟我们出去了。我们这里的街机厅离我们家大约有10分钟的路程吧。但是天刚下了雪，路不好走。奶奶上了年纪走得很慢，而我们就催促着催促着。好不容易到了。街机厅在二楼，一进去浓烟弥漫。各种不良少年在那里聚集，但是今天我们却成了焦点。因为别说老人了，就是大人跟孩子来的也很少，进去之后我们问奶奶要了钱买了游戏币，一人找了一个凳子玩了起来。我们玩的第一款街机游戏是海盗船长，当然这也是后来才知道名字的，因为当时就这个机器上没有人。我跟弟弟聚精会神的玩了起来，由于我们的游戏天赋比较高。第一次接触是打到第三关才把人都死没了的。所以我们用的时间比较长，奶奶一直站在后面看着我们，忍受着呛人的气息等着我们。当我们非常不尽兴的把摇杆使劲一推，按键用力一砸来表示我们对第三关BOSS的不满的时候，街机厅的老板张了张嘴也没对我们说什么，大概是看了奶奶的面子上吧。由于我怕我爸爸去奶奶家接我而我没在，所以就和弟弟跟着奶奶恋恋不舍地走了。回去的时候，我们都很兴奋，各自说着我们在游戏上的表现，完全没有顾及到后面还有一个老人在雪地里面艰难的走着。我们忘乎所以，学着游戏里角色的招数一路疯回了家里，而我爸爸早就生气地坐在家里的凳子上抽着烟，应该是等我等了好长时间了。他怒目而视，厉声地问道：“你们去哪里了？！放学不好好回家，去打游戏机了？！”“我们……”我们支支吾吾的说不出来。“我跟他们去广场（我们那里的一个大操场）上玩了，下雪他们玩雪去了。”奶奶回来了，她从院子门口进来赶忙接上爸爸的话茬。而我们就像听到福音一样，长长地舒了一口气。“玩雪回来也不扶着奶奶，奶奶滑倒了怎么办！”爸爸还是找了个借口说了我们一句。我们马上跑过去扶着奶奶，虽然有大多数演戏的成分。但是奶奶还是开心的笑了……

那一年……我11岁，弟弟10岁。

“奶奶！奶奶！”我用力敲着防盗门，大声喊着。“来了！来了！”过了一会听见了奶奶的开门声。“奶奶，您干嘛呢？没事吧？”“哎，老了，耳朵不行了，刚才打个盹，也没听见敲门……”“奶奶，我要出国了。”弟弟兴奋地告诉奶奶。“我去国外学美术与3D制作。”“挺好，挺好。”奶奶虽然听不懂，但是“出国”这两个字在她老人家听来还是很不错的。奶奶脸上的皱纹舒展开了，笑容挂在了奶奶的脸上。“奶奶，今天晚上我们三个人好好庆祝庆祝，我去做饭。”我挽起袖子，一副厨师的样子。“怎么能让我孙子做饭啊，还是奶奶来吧。”奶奶要拉我。“哎呀！奶奶！您就休息休息吧，我跟我哥好好孝敬孝敬你吧。当年我们玩游戏您还给我们喂饭呢。”说到这里，弟弟不好意思地挠挠头。“哎，我孙子们真争气，还都想着他奶奶啊。”“那是！怎么能忘了呢。哎？哥！手柄放哪里了？”弟弟胡乱翻着我的旅行包。“在中间的夹层，跟WII的游戏放在一起了，你轻点。我的日语讲义还在下面垫着呢！”我在厨房探出头来告诉他。“又是什么魂斗罗啊？”奶奶眯着眼想要过去帮弟弟找。“哈哈！奶奶。谁说您老了呀。记性相当好呢。还能记得我们当时是玩的魂斗罗啊！哈哈！”弟弟爽朗的笑着。奶奶拍了拍他的额头也舒心的笑了……仿佛这个温馨的时刻又回到了从前……

这一年，我20岁，弟弟19岁。

后记

这个事情是真实发生在我跟我弟弟身上的，我奶奶从小就对我们无微不至的关怀。现在我们都很爱我们的奶奶，我写这篇文章的目的就是要用我不成熟的文笔来表达我，跟我弟弟对我奶奶的一份报答。奶奶，我们爱您！ □文/逯强

闯关族的家 Vol.235



这里是大家畅所欲言的地方，这里是大家述说梦想的场所。我们都是闯关族，这里是我们共有的家。——主持 小沛

北京已经连续下了两周的雨，空气中永远弥漫着几乎要凝结的水滴。这两周以来，周末时光都是在家里度过的，偶然的一次外出还让自己跟大雨来了场零距离接触……于是，我决定：启动"宅男养成计划"！小沛曾和魔王都表达过想要成为宅男的意愿，索性，趁着天气不怎么给劲，这些日子我就龟在家里玩游戏度日了。但祝各位同学们能有一个丰富多彩的暑假！

Q 小沛，好久不见！估计你看到这封信时我已经坐在高考考场中奋战了。我很无奈，因为我的成绩不好，二本都考不上，暑假怎么玩都不敢想。我甚至产生了如果没考好就去死的想法，我没有脸去游戏了。现在我要做的就是努力学习，还有20天，我离分数线还差200分。虽然很难，但不能放弃。另一方面我也激励自己，如果考好了暑假就可以买神机了，莘莘学子们，加油吧！我祝所有要中考高考的闯关族取得好成绩。——江西九江 江航

小沛■看到你的信，我真的吓了一跳。同时因为没能在高考之前给你送上祝福而感到有些内疚，不过实在是没有办法，因为回函卡太多了。

高考一直是中国学生们的"心头大患"，对于高考录取的残酷性也有人用"千军万马过独木桥"来形容。但是我之前也说过，考大学并不是人生的唯一出路，即便考上了大学，然而没有选好专业的话，同样是一件非常令人头痛的事。前不久我看了一个专家在电视上专门讲这个问题，其最终的结论就是，能上一类大本的好专业固然可喜，但如果仅仅为了一个大本的文凭而勉强进入三流大学或者是好大学的一些冷门专业，那还不如报考大专去学习更有助于将来工作的科目。并且在今天看来，各个工作单位对于"大本"不是非常看重，稍高一些的职位可能需要更高学历，而专业性强的职位则更希望录用有相关能力的人。仅仅"考上大学"是远远不够的，关键是要"学到东西"。

千万不要说考不上大学就去死这样的话，更不要有这样消极的想法。当今多少成功人士都是靠自己的努力而获得成功的！不是我站着说话不腰疼，的确是感觉到现在有一技之长才是生存的保障。不要说什么北大、清华、复旦之类，这些学校中的某些专业现在还不如中专生好找工作呢，我绝对不是开玩笑。

Q 小沛哥您好，我是电软的忠实读者，已经看了几年了。感觉非常好！对我的游戏知识有着很大的提高！沛哥的一些游戏知识对我帮助很大，我会一直支持小沛，支持电软！——江苏宝应县 张凯扬

小沛■实在惭愧，我的游戏知识相对于很多编辑来说并不算丰富，因为我玩得多，但精的少，于是可以说一些大面上的话，也给人一种"知识丰富"的感觉，不过因为我曾经做过几年的游戏新闻，所以对业界的一些事情还是比较了解的。

在我回这封信的时候，E3展还有不到一周的时间就要开幕了。作为编辑和玩家，这个时段是最令人兴奋的！因为现在是在展前，所以我也就先不管消息的真实性，说说关于"新款PSP"和"新款NDS"这两个消息的看法。

这两款掌机已经上市3年半多了，就一个游戏主机的寿命来说，均已达到了壮年，相信它们还可以坚持2、3年的时间。所以这次E3展即便公开新款机型，也不太可能是下一代，而是类似PSP-3000或者NDSL SP等这一代的加强款。PSP-2000推出的时间大概一年多，新款PSP实在想不出有什么推出的必要，除非是某些最新的网络功能需要所以不得已再次加强性能或内存，大家不要指望PSP还能变多薄多小了，终归它受到UMD体积的限制，又或者索尼会推出PSP和手机整合到一起的产品？NDSL推出新型款式没什么可新鲜的，按照任天堂一贯的做法，NDS至少会有三种款式，最多有五种的话也没什么可新奇的。但同样限于当初某些设计的限制，例如双屏，所以新机的改动应该不会如第一次那么大。

这里我就不多说了，有道是言多必失，万一E3公布消息和我猜测的差距很大，那我岂不是很没面子……

Q 现在的我，正在学软件开发，放弃高考之后，报了一个培训学校。以后有可能是游戏开发人员。原来学编程也很头疼的，但为了我的理想，我一定会努力学好这门学科的。——上海市金山区 徐雨冬

小沛■第一封信我刚刚劝说一个把高考看得过重的读者，而你的选择则正好可以作为一个正面的范例来给所有高考失利的人们参考。

学习游戏开发是很有前途的，动漫、游戏正作为创意产业在中国悄然兴起，加上国家不断加强的支持政策，未来必然会是一个非常有前景和发展的领域。说实话，我都非常羡慕你！

中国实在是很缺乏此类的人才，面对硕大的市场却苦于无人涉足，恐怕这类学科早晚也会成为大热门的。小沛也希望喜欢游戏的读者可以投身到未来中国的游戏产业当中。

Q 小沛哥吉祥，这是我这一生在《电软》上投的第二张回函，虽说是新人，但也想上一次"闯家"。

暑假将至，高考后的我必然会大大放松一番，花近一半的时间在小P之上，电影、小说尤其是游戏，我的口水又止不住了……

沛哥结婚的具体日子定了没？提前送上祝福，别忘了在闯家上放几张甜蜜照。

据说中国自己创作了一款NDS游戏？希望以后有越来越多的"MADE IN CHINA"问世。

最近四川大地震，必然使许多玩家受伤甚至……在家里向他们问候！

据说你们部与《掌机迷》是隔壁，打听一下，猴子有多胖啊？——新疆伊宁市 孙翔宇

小沛■欢迎新读者的加入，希望《电软》这个大家庭可以越来越壮大！

高考后，肯定绝大多数的考生都想好好"放纵"一下。不过整天玩游戏肯定不是最好的选择，我认为趁这个长假到各地去旅游才是最愉快的放松方式。毕竟，以一个过来人的身份考虑，上班之后就没有长假了，那时候想出去玩都没有条件，而大学期间的假期因为要考虑学习和实习，也没有高考结束时可以玩得那么尽兴。趁着有时间，并且体力也是最好的时候，好好饱览一下祖国的名山大川吧！！小沛羡慕得口水都流一地了！千万不要错过这个好时光，否则将来一定会后悔的。

小沛现在正沉浸在结婚前期的幸福当中，奥运会开幕的那天就是我登记的日子，很好很强大吧？预定下期登一张结婚照！收集10张结婚照（不可复印），可以领取小沛的结婚喜糖一包哦！（这是小沛的个人行为，最终解释权也在我个人，但绝对说到做到！）

国人自制的NDS游戏倒也没什么稀奇的，PSP上也有不少自制游戏和软件啊。以此可见，中国玩家中不乏高手，如果将来电视游戏能在国内成形的话，那么未来的游戏必定会更加精彩！（我就不信十三亿人的创意比不过日本和美国！）

四川地震的话题就到这一期为止吧，中国人是坚强的，我们应该抛开一切困难挫折，努力迎接美好的明天！相信全国人民齐心协力，灾区很快就会建设得更加美丽。

猴子到底有多胖啊，这个数字我不方便透露，这是人家的隐私啊。反正Wii Fit附带的平衡板猴子不能玩……大家自己算吧。

翅膀



●来了有段时间了，但还是第一次来家做客。本人翅膀，请多关照。啥？问我为什么叫这个名字？那是因为从小就想有双翅膀可以自由自在地飞，虽说那是不可能的……

●最近新入手了65NMX360，果然是配了风扇玩起来舒心一些。平时晚上没事就会开机打上两把，很期待8月初的《薄暮传说》，当然现在还是砍《忍龙2》比较爽。

●《高达特洛伊行动》，对这款游戏我只能说它缺少一个优秀的导演，本来非常好的题材，却没有在游戏表现力上下功夫，很多地方如果有心的话应该可以做得更好，比如人机协同作战方面，希望以后的作品能有本质上的改进。

●接手了著子前辈的新闻眼栏目，说没有压力那是胡说，但翅膀会尽最大努力把它做好，不辜负著子之前对自己的热心帮助。

●最近的感想：时间对每个人都是公平的，得到什么就肯定要失去什么……

Q 看《电软》并没有多长的时间，不过的确是很喜欢。马上就要高考，也没什么时间玩游戏。这还是首次给阎家写信，主要是想恭喜一下小沛哥（还是叔？我不知你有多大…），结婚乃人生一大喜事，如果有机会，我想亲手送件比较特别的礼物给你，未必贵重，但也是一番心意。具体是什么先不告诉你（其实是我没想好…）我的字不好，辛苦你的眼睛了！还有，你在上期中的那句“现在的孩子和我们有代沟”，是否言重？个人觉得这样断言未免太草率，对否？并不是这个时代的所有孩子都没写过信，对么？最后祝《电软》越办越好，也祝所有08年高考的朋友踏入梦想的学堂。

——广西南宁 梁辰

小沛■看到不断有新读者加入《电软》的行列，我感到很欣慰。

你刚刚高中毕业，叫我叔叔的话不太合适，直呼小沛也未尝不可。你真的给我准备了礼物吗？那太感谢了！记得在寄礼物时一定要写明你的地址等个人信息，小沛同样有礼物回赠！（小沛可不是借此机会向大家索要礼物，我的个人回赠起码是等价的。另外，其他人也不要效仿了，口头祝福足矣。）结婚是人生大事，在此刻接到众人的祝福，绝对是普通人难以想象的，我和我未来的老婆一起谢谢大家！

我很喜欢和所有年龄段的人交流，但部分大城市的小孩子实在是娇生惯养，说话傲慢无理，在他们看来，传统都应该消亡，从而信奉他们所谓的时尚……我声明，此类人不在我的视线之内！我为什么这么激动呢？大概“代沟”一事便是因此而发。上次与读者说写信不过是玩笑，现在我一年也只用笔写一次信，哪有资格说别人。但现在的很多大城市孩子确实多少有点现代得过头了。

Q 我对小沛青涩恋情的盲目反对而反对，不错，你说的不错，应建立在物质基础上等等，但我觉得任何事情都有其两面性，有利有弊，正因为有了青涩恋情，人们才会成长，才会慢慢感觉到人生百态，不错，也许这种恋情最终会一无所获，但当人走到终点的时候，你什么都带不走，能带走的只有留恋，带走的就是这一段没有结果的记忆。这些就足以让你笑着离开这个世界。说实话，在学校里，我没有什么朋友，属于那种只愿活在自己世界的人，不愿意第二个人打扰，有一天，我暗恋上了一个女生，其实那女生也不怎么搭理我，在学校里也不怎么聊天，但晚上能够互发短信，这种快乐生活持续了310天，310个夜晚，梦破了。没有原因，没有为什么，再也没有短信，再也没有声音的笑声，（这就是青涩恋情吧），但我没有失望，也没有悲伤，因为在没有朋友的日子里，她给了我走下去的勇气，当我心里难受时，她会安慰我，当我高兴时，她会分享快乐，说实话我真的很高兴，喜欢一个人，敢于在他面前表现自己，爱一个人，不敢面对他，也许我只是喜欢罢了。谈不上爱，我只想说。如果爱一个人，不一定要得到她，重要的是应该让她幸福，能遇见她，是我最美的意外，太多太多想说的都没有说出来，但也许一切尽在不言中，高中就要毕业了。也许没有见面的机会，也许曲终人散，离开的离开，忘记的忘记，但是谢上天，旋律最好的时候能让我们在一起，说到这儿，连我自己都觉得自己是个白痴，天真的白痴，正是有了这些天真，我们的生活才会多姿多彩，人这一生有很多是值得自己珍惜的，亲人、友谊、金钱等等。在我看来这些青涩的记忆，才是当你离开人世时带走的最美好的东西。

——山东青岛 Nera J

小沛■小沛并不是“盲目地”反对青涩恋情，而是“理性地”不赞成。的确，青涩的恋情有其美好的地方，不然也不会有那么多影视作品甚至游戏去着重刻画它了。但是，连你自己也说了，青涩恋情有其两面性，有利有弊，你只说了其中“利”的一面，那么小沛我就有必要提醒你它的“弊”的一面。

与在屏幕上看到的不同，现实中的青涩恋情则不能保证能够随时以你或她的意志为转移，时刻保持美好，稍不注意，就会成为非常不美好的回忆，而这个“度”，更不是你或者她能够轻易掌握的。

在这里小沛其实应该表扬你一下，你把你的青涩恋情保持着美好的程度，其实是非常可贵的，能够有这样的美好回忆的确是不错，只要你能够保持现状，不再继续沉迷，把精力放在学业上，那么将来这段回忆肯定是温馨的，否则就只有后悔的感觉了。

至于离开人世之前最值得带走的东西，小沛目前还没有这方面的经验，不能为你提供任何有价值的帮助。不过我想，只要是曾经的幸福与快乐，就都值得在离开的时候打包带走，而不仅仅限于一段没有结果的初恋。推荐你有时间的时候，看一本叫《小王子》的世界名著，也许可以从中找到你想要的东西。

你还太年轻，爱情太复杂，小沛也不敢说自己就多么懂得爱，爱是需要用一生的时间去学习和实践的东西，在这个过程中，是需要付出一些东西的，也就是所谓的“爱的代价”吧。但是我们应该努力地把这个代价减至最小，不能因为“反正成长要有代价”，就不计较付出的多少，耽误了学业和青春，让自己懊悔终生。

小沛希望做你的朋友，不想像一个封建家长似的说教（虽然我说话总像在说教），但是作为一个大哥哥，小沛有责任引导你。在你看来，这也许是老生常谈，也许很枯燥乏味，但是小沛还是要说，把精力尽量多地放在学业上，好好学知识，好好学做人，是永恒的真理。

一个女孩，在你最孤单寂寞的时候陪伴了你一段时间，你可以很感激她，很喜欢她，这都是正常的，但是也仅仅是陪伴了一段时间而已，她再好再可爱，也仅仅是你人生的一个插曲，而充实自己、磨练自己、让自己成为一个真正的男人，这些才是你人生的主旋律，还记得《波斯王子》中的那句箴言吗？kakulukiya，小沛衷心地希望你在高中毕业后能够考上理想的大学，拥有美好的未来！

风林



●写的时候E3还没开，现在很焦急啊我的朋友！

●还有人记得FF13吗，我都怀疑SQUAREENIX自己都快忘掉了。NDS上的游戏出得欢，谁还顾得上开发费用要翻个十数倍的高风险项目？而且我很担心以前看到的所有展示画面在实际成品中根本是看不到的，从目前SE公布的几款很FF风的游戏效果来看，比较不乐观。那水准还真比《失落的奥德赛》强不到哪里去？就算不是主力开发团队的作品，但实际开发费用不断上涨，谁都会屈服于资金压力。更何况是发生在缺钱比缺德更严重的毒瘤身上，我想很大可能会跟MGS4一样到时候来个缩水。好吧，这些都是E3没开前写的，我也不知道E3上会不会有FF13的消息，如果前面的报道部分有的话，我这里就都是P话了。

●昨天发现小区里居然在放映《投名状》，希望早点把今年的大片也放一放，比电影院效果不差。

Q 我是天生的游戏迷，小学时代，红白机，初中时代，网络游戏，高中（高一）时代，电视游戏，都没什么别的爱好。同桌了解之后，问我会不会去做与游戏有关的工作，我觉得不太可能。如果是开发游戏，那精力就会集中在一个游戏上，别的游戏就没时间玩了。如果是说像小沛七曜这样的编辑的话，要好的文字功底，写攻略的虽说天天抱着游戏机，可毕竟那是工作，有压力会不会失去游戏的乐趣，只为工作玩游戏？我可不想这样。

——山东泰安 杨赛

小沛■我接触游戏的时间有20年之久了，但第一台游戏机却是在我不知情的情况下买的。当时我才小学二年级，根本不知道有“游戏机”这么个东西，但因为我父亲那时候经常去南方的一些沿海开放城市出差，所以才有机会知道有游戏机的存在，并且被它新奇的功能吸引，竟然当成宝贝一样买了回来。记得那时候我们全家周末在一起玩《马戏团》，真的很开心！到后来游戏渐渐成了我个人的专利，因为游戏越来越复杂，家长也慢慢失去了兴趣，但我的热情越来越高，直到现在，我依然没有离开游戏。

小沛曾采访过一些游戏开发人员，其实开发游戏并不是只把精力放在自己的作品上，相反，必须要有丰富的游戏阅历，取长补短才会制作出超越同类的优秀作品。所以如果你要是真当上了游戏开发人员，那么玩游戏的机会绝对少不了。

相反，当编辑玩游戏压力也不小。文字功底不是问题，但写攻略既要求速度快，还要写得清楚明了，连很多细节要素都要好好研究。到时候明明是自己喜欢的游戏，却要这么着急忙慌地玩，等通关之后，恐怕也没心情再好好玩一遍了。

Q 潜水已经两年了，憋得慌，终于鼓起勇气给家里写信，一是问候下大家，二是有几个问题想请教一下沛哥。1、神谷那帮家伙们现在在干些什么，成立的新公司SEEDS怎么没动静啊？2、《旺达与巨像》制作小组近况如何，是不是在PS3上开发类似风格的游戏？3、几乎人人都称赞《大神》，但为什么销量不高？以上几个问题已困惑我许久了，还望沛哥给予解答，小弟感激不尽！最后祝沛哥早生贵子，众小编工作顺利，天下玩友天天开心！

—浙江诸暨 冯一龙

北斗



●完成了北京登山圈子里某项传说中的最高级别活动，曾经看似遥不可及的挑战在成功之后并没有想象中的那么让人亢奋，当我以为自己已经站在巅峰的时候，才发现这只是一个全新世界的开始。

●《机战A》二周目进行中，发现自己不管是GBA版还是PSP版，最终话都喜欢直接让主角单机冲上去一回合之内干掉最终BOSS，这种万人之中取上将首级的感觉真是超级痛快！

●凉皮很好吃，可一份吃不饱；肉饼也好吃，可半张吃不饱，一张又太腻。最近终于钻研出了最佳午饭组合：一份凉皮+半张肉饼。荤素搭配，冷热咸宜，实在是居家旅行杀人灭口必备之美食。

●《邪恶力量》目前观看进度为第三季的第15集，正在考虑是否要放慢速度时，宫本蒂尼同学又向我推荐了新的美剧，大善。

●近期北斗最期待游戏：《勇者斗恶龙5DS》。

小沛■神谷他们的“种子”已经改名叫“白金”了，现在正和世嘉合作开发三款作品，不过好像影响不是很大，终归这个公司的实力太弱，仅靠一两个知名的制作人，日子肯定比较艰难。

原来有消息说《旺达与巨像》的续作会在PS3上推出，小沛个人非常期待，可这个传言并不确实。因为当初仅仅是说该小组“正在开发一款新作”，于是很多人就猜测是不是《旺达与巨像2》，所以这个所谓的续作传言是很不可信的。

《大神》的确是个好游戏，但它并不成功。就像稻船敬二曾经说过的，这款游戏失败在宣传和经营，而非游戏本身。中国玩家可以花5、6块钱就玩一款游戏，所以什么好游戏都逃不过我们的眼睛。然而国外玩家是必须先知道这个游戏好，于是才会去买。所以一旦前期的宣传不够，那么肯定销量会受到影响。当然了，这个理由是稻船说的，相信还有一些我们不清楚的原由，但这恐怕也是我不好妄加猜测的部分。

以上回答希望你能够满意，同时感谢你对我以及所有编辑的祝福！

Q 小沛哥，这个……我得先纠正一件事情。呃，我跟我同桌不是青涩恋情，一直是我单相思的说。嗯，最近NDS没怎么玩，游戏没多少可以吸引我。听了你的建议后，我跟同学换着玩，打他的小P，最近迷上了DJ MAX2，我正在挑战12级难度，好难。最近觉得高中好累哦，没有了初中无忧无虑的那种感觉，一天总得糊里糊涂想些东西，我哥告诉我，我长大了……小沛高中有像我这样吗？什么暗恋同桌之类的？最后愿四川受灾人民过得更好。

——重庆市沙坪区 傅航

小沛■独乐不如众乐，这个道理是不会错的。交换着玩不但可以体验到新的游戏，还可以和同学之间增加共同的话题。

胡思乱想的时代我也有经历，高中了嘛，的确是因为年龄逐渐大了，心事也开始多了。不过单相思这种东西就不要考虑太多了，和自己喜欢的女孩子稍微接近一点，平时多说说话都会很开心的，但不建议把这种懵懂的感情上升到“爱情”高度，以后你就会明白了。这个道理说多了肯定会有人反感，认为我说的不对。我选择一笑了之，或许每个人都应该经历一下这个阶段，用亲身的感受来教育自己才是最有说服力的。

我在高中的时候也有“喜欢”的女孩子，不过却也非常理智地认为这种感情不会有结果，于是就开开心心地和一帮喜欢游戏的哥们儿混到了毕业。我高中的同桌是男的，现在也是我最好的朋友之一，我很喜欢他这个人，这不能叫暗恋吧？我又不是同志。

零羽



●又到写手札的时间了，感觉时间过得真是很快，明明前天刚刚写过（回想一下……那篇是给掌机迷写的，汗）。

●人要是一忙起来就会犯晕，不过也可以以此为借口光明正大地逃避债务……啊哈？我什么时候跟你借过钱来着？你一定是记错了，记错了地……

●上期说到可抵御严寒的问题，这回严寒没有了，爆炎地狱降临……屋里的空调第N次暴走，搞得屋里屋外一个温度……能在这种艰苦环境下继续创作的人，真是不容易啊~（顺便一提，坐在我旁边的蔬菜汁已经由于气温的原因腐化成烂菜汁了……）

●最近突然感觉自己小P电池出力明显下降了，从EN MAX到自动关机时间连5小时都不到……某些时候一天甚至要充上三次电，再汗……回想一下，在PSP之前买的IDS却貌似没有出现这种电池出力下降的情况……

Q 沛哥，帮我个忙吧！别人都是在PSP与NDS中选，而我则是在Wii与PSP中选，该挑哪个好？我想玩PSP的那些好游戏，又想拿Wii来健身……沛哥，这忙一定要帮啊！最后，我要发表一下看完电击中那场四人大混战的感想：“小沛实在太强了，劈柴、达人也不错。就是风林需要努力了！”

——福建福州 刘正浩

小沛■有不少读者都问过我类似的问题，但我始终都是那句话，喜欢什么是你自己的事，我帮你选择那仅仅是我个人的爱好。因为我并不知道你喜欢的是什么类型的游戏，也不知道你的经济负担能力是多少。而且即便我给你出了主意，万一你不喜欢怎么办？……诚如以上考虑，我实在帮不了你。只能告诉你，PSP和Wii我都有，而且觉得它们之间不能相互替代。PSP有无与伦比的多功能娱乐，而Wii则有新奇的游戏，二者都是我离不开的必要游戏装备，要么，两者都买；要么，找个熟悉彼此的朋友给你出主意；实在不行……就抛硬币决定吧！

现在这种编辑部内的比赛越来越少了，不过我们天天都在一起玩格斗游戏，但是限于那是一种纯粹的娱乐，也就没必要上电击了。至于我个人的实力，大概是因为我太喜欢《马里奥赛车》了，由于玩的时间长，所以比他们三个人稍微厉害一点。其实在这之前，我和荇菜也比赛过一场，虽然他是我们这里的动作游戏达人，不过在这个游戏上依然不是我的对手！啊哈哈哈哈……

Q 不知不觉，已经看了4年的电软了，因为高中生活一直都是远离家乡，求学之路辛苦啊！所以我早已把闯家当作自己的家了！平时玩PS2都要到很远的地方坐车去才有电玩室，玩掌机也要求着同学才能玩一会儿，所以《电软》也是我对游戏一直以来的一大支柱。祝小沛以及所有的小编，大编们越做越好，越来越有钱（哈哈~~）

——福建福州 索申琦

小沛■一百个读者有一百样的遭遇，我对你所遇到的“艰苦”深表同情。同时也祝你能够学习进步，能够游戏、学习两不误。生活并非为了游戏，但是有游戏的生活无疑更精彩！游戏过不去请查阅电软攻略，生活上的感悟请写进闯家！

玩PS2还要坐车吗？那还不如咬咬牙，把坐车和玩PS2的钱省下来，应该很快就能买一台了吧？不过PS2逐渐过气了，干脆再攒攒买个PS3或360吧！

Q 买了好长时间电软，可是一直没回过函，我不知道怎么寄！是像《PG》一样投进去啊？还是有信封？我太想进家了！赌上一把！看这次行不行啊！哈！言归正传，我刚才躲在房间一角看电软，怕被家长发现，毕竟中考还有四十多天就到了！可刹那间我妈出来了，我马上就把《电软》扔到了床后，她也没发现，以为我收拾屋子呢！后来我又费尽全力捡了回来。我很欣赏小沛啊！听说快结婚了！订做店的店名可要告诉我们呀！不能娶了老婆忘了读者们！哪一天有小沛你的照片，可惜我没有那一刊，能不能以后再登一次其它关于你和老婆的照片？最后让我进家吧！！

——天津市开发区 王童

蔬菜汁



●最近上班开始穿裤衩了，因为空调坏了，不停出汗，热，烦，屋子里弥漫着一股奇怪的味道，头发黏黏的……真羡慕零羽兄的小平头，看着就凉快。

●每到下午就会进入晕眩时间，就好像伊藤润二漫画里的漩涡进入了脑子里，不停的晕来晕去，最后就睡着了，醒来以后则精神大振，可能跟岁数有关系吧，毕竟岁月不饶人啊。零羽就很精神，我晕掉前他在看屏幕，我大振后，他依然在看着屏幕……发呆。不管怎么说，发呆也需要充足的体力和旺盛的精力，简单佩服一下。

●一个朋友调到了动物园工作，我问她具体在什么位置，她答，在老虎和大象之间的那条河上……我原本的意思是有时间的话去找她玩，那么一说还是算了吧，我对老虎的速度和大象攻击力都不是很了解，万一……

小沛■你的这个回函卡是怎么寄的？既然我已经看到了，那就证明你的方法没有错。看《电软》有那么费劲吗？看来我不得不向你表示敬意了，在那么“紧张残酷”的环境下，依然坚持看，千万要注意啊，被发现就糟糕了，最好垫在课本下面来伪装……等等，难道我刚才不知不觉把自己原来做过的事情教给你？算了，我先道歉，在学习的时候是不应该分心的。学习应该和娱乐分开，学习的时候就应该全心投入，而娱乐的时候也要尽量不想其他。学习的持续时间不要过长，应该在一段时间后进行适当的休息，这样有助于提高效率，不然太累的话不利于记忆。……不过话说回来了，现在中考早就过去了，恐怕我现在说这些有点晚。

我是快结婚了，估计下期《电软》上市的时候，差不多就到了我结婚的日子了。你是天津的读者，难道也要来参加我的婚礼吗？其实我的婚礼会分两个地方举办，一个是在潍坊，一个是在北京。今年我是先领证，婚礼就是明年的事了。结婚之后，我还是会和从前一样，嘻嘻哈哈，我行我素。照片嘛，我会考虑的，鉴于不少人都提出过这个要求，那么我就在下期刊登一下吧，不过不要抱太大希望哦！毕竟小沛是编辑不是明星……望各位读者奔走相告，下期让咱们的《电软》销量也来个单期破百万（从此杂志变成娱乐八卦志）！

Q 小沛你好：很惊喜自己第一封信就进闯家了。最近很烦，有一个PS2记忆卡坏了，害得我又重新买了一个，好在记录没有丢失，只是存不了了。自从《无双大蛇》发售以来，一直在仔细研究，迫于在大学，只好每天晚上可以打一会儿（无奈啊！）至今只有20几个小时的成绩，不过效率蛮高，哈哈，同时进行《怪物猎人》，看来自己真的是ACT的忠实拥护者啊！另外小沛喜欢《KOF》吗，能不能申请《电软》做一期《KOF》故事梗概的策划呢？如果能就太好了，祝《电软》越X越X，哈哈哈，有点，语无伦次。

——天津市红桥区 李斌

小沛■好！为了自己喜欢的品牌，支持正版！消费也分感性消费和理性消费。我个人认为，一个东西是否值得买必须要看它的价值啊。不要误会，我不是说PS3不好，不过索尼昔日的王者之风确实暗淡了不难

道你的记忆卡一不小心成了“只读存储器”，这种情况还真少见。既然记录没有丢，那就应该好好庆祝一下了。

喜欢动作游戏？那你应该和荇莱好好聊聊，他可是这方面的达人，只不过许多年不见他表演了，不知道手艺退化了没有。

我喜欢《KOF》有限，玩得最好的应该是《格斗之王2002》和《格斗之王NW》。但格斗游戏的故事往往不那么连贯，恐怕整理起来很复杂。不过感谢你给了我一个不错的创意，说不定以后我们真的会以此为主题出一期策划呢。

Q 3.18的考试我考上了之后，最近我是疯玩PS2啊。于是乎迷上了生化危机4，现在都通了3遍了。小沛还知道哪些PS2的这类游戏吗？不过最近《电软》上关于PS2的内容日渐变少，这点还是比较伤心的说，也许以后新作发售表中会少掉蓝色的部分吧…难道PS2上就真的不会再有大作了吗？

最后，我要说的是：让我进家吧。

——上海市 乔彬斌

小沛■《生化危机4》是独一无二的，和它类似的游戏真不多见。《寂静岭》算吗？可是战斗方面完全没有《生化危机4》那么激烈，顶多在恐怖气氛的营造有得一拼。其他一些第一人称射击游戏则太专注于战斗，剧情方面太简单，也缺乏解谜要素。其实一个人是可以喜欢很多类型游戏的，建议你多尝试一下普遍口碑不错的作品，相信会找到更多适合自己的游戏。

PS2是2000年3月4日发售的，距今已经快8年半了！一个主机能支撑这么久，难道大家还有什么不满意的吗？即便以后好游戏越来越少，但之前的那些经典作品估计要都通关一遍的话也足够你再玩上几年了。现在PS2上依然还不断有优秀作品推出，例如前不久《格斗之王98UM》以及9月25日发售的《机战Z》，甚至明年的《街霸4》说不定也会在PS2上推出呢！手里有PS2，实在没必要担心没得玩。

Q 小沛大哥！这是我第一次写回函。一时也想不出什么话说，只想对正在努力存钱，努力学习的高三同学说：“同志们。不久就要解放啦！努力！为游戏机拼命！”还有就是本人是怪物猎人的钻石迷，目前还在努力玩PS2的怪物猎人2dos，快有500个小时了，由菜鸟成长到小鸟，由小鸟长到大鸟，大鸟快变骨灰了。等大学以后买PSP玩MH2G，这是本人最期待的。不过沛哥，怪物猎人以后如果停止发展了怎么办？（那我也不活了，一次性虐怪到死！）小沛这篇一定给我登书咯！我等着看！ ——浙江省 柯达

小沛■高考已结束一个月了，不知道高三的闯关族们是否考上了理想的学校？是不是正一边憧憬着美好的大学生活，一边恶补因为学业而落下的“游戏课”呢？怪物猎人的确是非常棒，小沛个人认为这种耗费时间比较多的游戏，用PSP玩儿比PS2来得更为方便，可以随时随地乐在其中。

客观地说，任何一个游戏系列都是有生命周期的，都会有从诞生到兴盛最终衰亡的过程，但好游戏是经得起时间的考验的，往往历久弥新，成为玩家心中永恒的经典。所以大可不必太担心，只要好好享受它就好，把握当下才是最重要的，你说对吗？

闯关族讲笑话

有个农学院毕业生回到家乡，见老园丁在移植果树，便说道：“你这种移植方法很不科学，照你这种干法，从这树上能收7个苹果就让我大吃一惊了。”老园丁看着他，慢吞吞地说：“不光是你，我也很惊讶，因为这是一棵桃树。”

■浙江嘉善 蒋佳骏

小沛带着一个来找他玩的高中同学参观大学宿舍。他指着左边的宿舍楼群说：“这边是女生宿舍区，叫织女星系。”然后指着路右边宿舍楼群说：“那是男生宿舍区，叫牛郎星系。”又指着脚下的路说：“这条路叫银河路。”这时，主管学生宿舍的女教员面无表情地经过，小沛悄悄地说：“这位是王母娘娘。”

■安徽六安县 张杰

老师严肃地对中间排的同学说：“如果你们聊天的像前几排玩牌的同学那么安静，那后面睡觉的同学就不会被你们吵醒了！”■广东广州 陈梦仪

屎壳郎和蚊子谈恋爱
郎：“你干什么工作？”
蚊：“护士，给人家扎针的。”
郎：“咱俩同行，缘分呐，我是中药局捏药丸的。”

■北京海淀区 刘京

一个宇航员在飞船上飞行，总部的人问：“你目前多高了？”
宇航员说：“185ｃｍ”
总部的人：“……” ■重庆江北区 陈臣

军校两新生站在门口站岗，一位漂亮的女军官走来，两个新生目不转睛地盯着女军官看着，女军官说：“你们怎么不敬礼，没看到我的肩章吗？”
“报告长官，我们还没看到那里呢！”

■山东济宁 牛志远

一天，小沛和龙哥一起闲聊。
龙哥问：“假如你的收入和财神一样，你会怎么花？”
小沛答：“假如财神的收入和我的一样，他会怎么花？” ■贵州大方县 陈涛

小沛问克里托斯：“希腊众神都被你杀光，你还准备杀谁？”
克里托斯说：“如来！”小沛问：“凭啥？”
克里托斯说：“你没看到他头上老顶着圈吗？”

■浙江诸暨 冯一龙

一日小沛带着帽子，开着奥迪（我当然知道你没有……）去加油站加油。一位工作人员（小姐）走上前来，小沛刚下车，一阵风吹过，小沛的帽子被风吹走了。于是小沛对那位小姐说：“我去捡帽子，你来帮我加油。”说完扭头就走，谁知没有两步，小沛就听到身后的工作人员小姐一边拍手一边喊道：“加油！加油！”（好冷……）

■广西南宁 梁辰

一个香肠被关在冰箱里感觉很冷，然后看了看身边的另一根，于是有了点安慰，说道：“看你都冻成这样了，全身都是冰！”结果那根说：“对不起，我是冰棒。” ■江西九江 江航

两个刺猬来到路中间，他们打算穿过斑马线。
一只刺猬说：“别从这过！”
另一只刺猬说：“为什么不可以呢？”
第一只刺猬说：“看看那只斑马的遭遇你就明白了。” ■山东淄博 张宇

两和尚一同去M店吃饭，一个想喝大杯可乐，另一个和尚却阻止了他，只要了两个小杯。第一个和尚就很奇怪地问：“和尚想喝个大杯可乐也不行吗？”另一个和尚说：“何必浪费钱买大杯的，我们买小杯的，再念大悲（杯）咒”。 ■辽宁抚顺 卢任嘉

大墙画廊

VOL.235

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。画稿比例请参照本期刊登作品。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后两个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 □责/小沛



hellwolf
上海 蒋立明
你是ubisoft的员工？真是非常荣幸啊！而且你画得非常不错，我自认已经不够格来做评论了，谢谢你对我们的支持！



Morrigan
北京 王浩然
太可爱了！原来光倾慕于Morrigan的性感，没想到这次却被她可爱的一面深深吸引了。继续努力吧，画出自己的风格。



美女
河北石家庄 张金华
实在没看出你画的是谁，不过这种画风倒是很有特色，我很喜欢。至于是不是美女，就另当别论了。



大蛇X
广东中山 梁正栋
大蛇这个家伙究竟长什么样啊？这个家伙的表情够邪恶，但身材比例有点问题，腿是不是太短了？



百舌高机动模式
北京 h.plating
作者们的构图现在越来越好了，很多作品都可以作为海报或者宣传画，可惜这个画的速度感没有表现出来。



奥丁领域
四川成都 许远
临摹得非常好！我本来就挺喜欢《奥丁领域》的人设，而且你的临摹抓住了原作的灵魂。



无题
辽宁沈阳 刘鑫
我们这个栏目原则上只能刊登和游戏相关的画，不过我实在被你的画萌到了，所以就破例一回吧。



KillZone2
北京 h.plating
难道凡是战争游戏就一定要用这么阴郁的气氛吗？这个游戏也不知道什么时候才能和大家见面。



索尔
北京 高远
这幅画非常有魄力，索尔的这一击应该是从很高处落下吧？火焰似乎将他自己的身体都点着了！

完美的独占

——全球各大游戏媒体对MGS4的评分以及对PS3销量的推动作用



各大主流游戏媒体在游戏发售前后的反应

《FAMI通》40分！GAMESPOT 10分！IGN 10分！游戏史上第一部3大游戏媒体不约而同地同时给出满分的评价。《合金装备4》发售至今几乎得到了所有游戏评论家的赞美和好评，包括欧美最著名的传媒评分网站metacritic（其评分对象包括了电影，音乐，游戏，罗列出100种世界上的主流媒体对对象的评分以得出对象的平均分，比较客观）的95分以及Game Rankings（同metacritic，只是其选取的媒体不同）的93分。PS3英国官方杂志成为第一本给《合金装备4》打分的主流媒体，其评论道“合金装备在不断的挂挡前进。”并且给予其10/10的满分。之后《合金装备4》接连被欧美十分著名的网站GAME INFORMER和GAMEPRO分别评为10/10和5/5的满分。其后在日本最著名的游戏杂志《FAMI通》的评分中，《合金装备4》更是被评为满分升至殿堂顶点，成为《FAMI通》历史上第8个荣获此殊荣的游戏。之后则是欧美最著名的两家游戏传媒之一的IGN给出的10/10。 IGN在其网站视频中表示《合金装备4》“绝对是史上最好的游戏之一”，且不说EDGE和EUROGAMER给出8分的罕见高分，最后GameSpot在评论《合金装备4》为“有史以来最为震撼的游戏”后给出的一个10/10，彻底奠定了《合金装备4》在游戏评分上“前无古人，后也难有来者”的地位。

游戏评论者对合金装备4的剧情表现方式交口称赞。Eurogamer评论道：“你无法要求一个更好笑，更巧妙，更大气或者更有灵感的结局了”。IGN则评论：“更好地完善了合金装备系列的方程式并且让整个系列充满了新意。”IGN（英国）则很简单的描述《合金装备4》为“终极的合金装备”、“一次眼花缭乱，像海上历险般欢欣鼓舞的探索。”

小岛的新控制方案（更理想的平衡感觉和距离，两者的关系所新制定的控制系统），迷彩系统等等让游戏更加的自由化并且更具有可玩性，比如武器商人DREBIN的武器分数系统，让2，3周目也不会枯燥，几乎所有的游戏媒体都对此表示称赞。Eurogamer的编辑写道：“我曾经担心某些章节进行到一半时会令人‘倦怠’、‘麻木’，但随着游戏的进行，我的顾虑很快就烟消云散了，游戏随时都充满了新奇。”Edge在赞美本作系统的同时略微表达了对本代BOSS设计的不满，“这一代的‘Beauty and the Beast’对比以前的BOSS，像3代的‘眼镜蛇部队’，似乎人物性格和形象的塑造上略有空白。当然，这只是小小的美中不足。”

大多数的游戏评论家认为《合金装备4》不单在游戏性上，其技术和人物的塑造上也远远超越了其它同类作品。Edge将其中的人物“OTACON”描述为一位“真正的明星”，“一场游戏的革命”，“他的表演比好莱坞明星更好”。Edge杂志同时评价道：“某些画面上的小小瑕疵根本不会影响到本作完美的表现”。IGN则说“游戏无论在画面上还是声效上都展示的无懈可击，精彩绝伦，并且创意十足，比如在分屏的使用方法上的创新。”GAMESPOT认为“合金装备4在技术上无懈可击，从墙面材质到阳光及阴影的表现，几乎无可挑剔。在最精彩宏大的一场战斗中，波涛和血液不断飞溅到镜头上，而同时直升机在头上飞跃，特种部队躲在汽车后面射击，一切都那么完美。当然比起这些大场面，游戏在细节的处理上更加让人惊叹，比如SNAKE在压力上升的时候会揉一揉疼痛的背部抑或他在爬楼梯时准确真实的姿态。游戏还成功描述刻画了复杂的地下管道以及弹雨纷飞的中东氛围。随着游戏的进行，你偶尔会发现画面的帧率下降和某处低分辨率的材质。但总体来说视觉表现无可挑剔。”“关于游戏声音部分也相当让人赞叹。”GAMESPOT继续评论道“游戏BGM如果单独欣赏也许会觉得有些吵闹，但在游戏中则完全配合了场景和战斗的氛围。由于SNAKE声优DAVID HAYER代表性的低沉嗓音同以往一样出色，其他优秀的声优似乎会很容易被忽视，但整体表现确实很出色。GEKKOS发出的类似牛叫的声音也非常棒！”

在玩家最关心的剧情问题上，绝大多数评分媒体认为对于初次接触系列的玩家来说“过于深奥了”，众多容易混淆的人名（例如THE BOSS和BIG BOSS，LIQUID SNAKE和LIQUID OCELOT）很容易让玩家不知所云。IGN UK“强烈建议”玩家在玩《合金装备4》前一定要先“补习”过去几代内容，从而更好的理解游戏的剧情和内涵。不管如何，《合金装备4：爱国者之铳》对于人物的描写近乎完美，例如历代作品中都有出镜的“Liquid Ocelot”，他的形象在本作中得到了终极升华。

此作略被媒体诟病的似乎仍然是老问题，IGN评论道“看上去游戏似乎用了过多过场动画（本作的过场动画预计达到总体游戏时间的一半，也就是说玩家有1半的时间是在‘看’游戏的。）而有的时候你更渴望能够自己操纵SNAKE而不是像看电影一样看他们长篇大论。” 在这个问题上可谓见仁见智，不管怎么样，像以往的作品一样，《合金装备4》仍然饱含了小岛秀夫独一无二的对游戏电影化的风格。”这些问题实际上并没有给游戏的整体素质带来什么问题，玩家对MGS系列电影化的风格也一向没有什么太大的抱怨。

Edge和Eurogamer杂志在评论中总结道“虽然合金装备4的表现无愧整个MGS系列的顶峰，但最终小岛和他的《合金装备4》还是没有让系列的风格涅磐重生，这也让MGS很难争取到新的玩家群体。”IGN UK则担心《合金装备4》犹如天花乱坠般的广告宣传和大众传媒的交口称赞有可能会最终让一部分玩家失望，但同时客观的说，本作的确是一部“杰作”。

KONAMI封口令？

游戏发售前，部分出版商声称自己遭到KONAMI公司的“封口”，即限制它们在杂志上刊登《合金装备4》的预告评论。包括著名游戏杂志《电子游戏月刊》（Electronic Gaming Monthly）在《合金装备4》发售前对于动画长度以及PS3过场读取时间问题做出评论的事件（最终导致当期杂志推迟了对《合金装备4》的评论，各方纷纷猜测是KONAMI在幕后搞的小“动作”。）有意思的是杂志在KONAMI“封口”禁令解除后公布了所有包括PS3读盘时间等本应在禁令解除前出版的内容，并且将这些评论张贴到了1UP.COM上。小岛工作组发言人RYAN PAYTON之后具体解释了关于NDA制限（Non-Disclosure Agreement Restricts）的内容，并且承认“一些小问题确实存在并且需要被修正。” RYAN同时在说明中声称并不清楚长时间的读取时间的原因。（在原文中GAMESPOT含蓄地表达了对于被禁止进入小岛工作室采访的不满，但网页之后很快就又被修改了。）

而就在KONAMI解除封口令的前一天，Elictronic Gaming Monthly（以下简称EGM）的评论员Jaremy Parish在其博客中澄清了EGM以及Konami之间由于《合金装备4》评论导致的不和，而他个人对于《合金装备4》的评论文章很快也被发表在了网上。

KONAMI的媒体封口令似乎对于过场动画的评论最有“兴趣”（似乎因为媒体对此微词最多），CVG（COMPUTER AND VIDEO GAMES）在游戏发售前声称《合金装备4》有90分钟以上的纯过场动画。GAMEPRO和RYAN PAYTON都称“有些夸张”。Edge的评论称90分钟的过场动画“很危险”。但不管怎样，这些评论最后都没有在正式的出版物中出现。

游戏发售情况

根据Enterbrain的统计，《合金装备4》在日本的发售最初四天卖了47万6334本，包括了与PS3主机的同捆本。游戏的发售大大提升了PS3的销量，根据CHART-TRACK统计，在英国《合金装备4》成为《GTA4》之后销售数字最快的PS3游戏（《合金装备2》的销售数字是2002年首周销量14000本），PS3主机在英国的销量则“最少”提高了7个百分点。发售1周后，KONAMI欧洲公布《MSG4》在欧洲的首周销量已经能够超过100万本，包括25000本“特别限量版”被立刻抢购一空。截止到2008年6月26号的SONY新财年经营方针说明会上，SCE社长平井一夫正式宣布《合金装备4》在首发两周后，全世界出货量已达到三百万本。此外平井一夫还称由于合金装备4的发售大幅带动了日本PS3主机销量的迅速增长，“比前一周提高了8倍”（具体数字为发售前的每周稳定1万台左右，提升到发售后一周的77208台。），平井一夫称：“《合金装备4》是目前真正第一部充分利用了双面BLUE-RAY光碟容量的PS3作品”，SCE总裁同时说“开创了一个电子娱乐的新时代，一个在PS3上才能成为现实的新境界。”

□文/Michael

新作游戏发售表

08年E3大展虽然没有想象中精彩，不过还是有一些令人振奋的猛料，除了X360版《最终幻想13》外，三大主机的一些大作也确定了发售日期。再来看看眼下近期的游戏，7月底Wii的《零》新作，8月初X360的《薄暮传说》，以及月底双平台的《灵魂能力4》，都是非常值得期待的优秀作品。有这些好游戏陪伴，这个火热的奥运之夏一定不会寂寞。 □责编/翅膀

PS2

7月22日			
木乃伊3龙帝之墓	Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	AVG	Sierra
女子排球冠军	Women's Volleyball Championship	SPT	Spike
7月24日			
侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	FTG	SNK Playmore
实况职业能量棒球15	実況パワフルプロ野球15	SPG	KONAMI
恶霸	Bully	ACT	Rockstar Games
7月28日			
MLB力量棒球2008	MLB Power Pros 2008	SPT	KONAMI
7月29日			
夏季运动会 最后的挑战	Summer Athletics: The Ultimate Challenge	SPT	DTP
7月31日			
银之月食	银のエクリプス	AVG	Nine's fox
恋爱杀手	ドラスティックキラー	AVG	NBGI
Hoshiful星降之街	ほしフル 星の降る街	AVG	Piacci
我的狐仙女友SE	かのこん えすいー	AVG	5pb
8月5日			
汉娜·蒙塔娜 万众瞩目全球巡演	Hannah Montana: Spotlight World Tour	ACT	Disney
8月7日			
苍黑之楔 绯色的碎片3	苍黑の楔 绯色の欠片3	AVG	Idea Factory
真实之泪	トゥルーティアーズ	AVG	Sweets
8月12日			
疯狂美式橄榄球09	Madden NFL 09	SPG	EA
8月14日			
茜色之坂Parallel	あかね色に染まる坂 ぱられる	AVG	GN Software
新手侦探 公馆潜入大作战	ピヨたん お屋敷潜入大作战!	AVG	Prototype
8月19日			
流星	Falling Stars	RPG	Agetec
DT竞赛者	DT Racer Refueled	RAC	Valcon Games
8月21日			
秋之回忆6 T-wave	メモリーズオフ6 トライアングル・ウエーブ	AVG	5pb
秘密游戏 杀手女王	シークレットゲーム KILLER QUEEN	AVG	Yeti
J联盟胜利十一人2008俱乐部冠军联赛	Jリーグウイニングイレブン2008	SPT	KONAMI
8月26日			
DT大屠杀	DT Carnage	RAC	Agetec
老虎伍兹高尔夫巡回赛09	Tiger Woods PGA Tour 09	SPG	EA
一骑当千	Shining Dragon	ACT	Valcon Games
8月28日			
四叶 真心之旅	よつのは A Journey Of Sincerity	AVG	Gadget Soft
魔人侦探食脑奈罗 战斗！犯人集合	魔人探偵脳噛ネウロ バトルだヨ！犯人集合！	AVG	Compile Heart
心之国的爱丽丝	ハートの国のアリス Wonderful Wonder World	AVG	PROTOTYPE
家庭教师HITMAN重生 斗技场与训练师	家庭教师ヒットマンREBORN!	AVG	MMV
8月31日			
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2: World in Flames	STG	EA
9月1日			
乐高蝙蝠侠	LEGO Batman: The Videogame	ACT	Warnar Bros
NHL 2K9	NHL 2K9	SPT	2K Sports
9月2日			
火爆机车	Nitrobike	RAC	Ubisoft
TNA职业摔跤赛	TNA iMPACT!	SPG	Midway Games
9月3日			
垄断大亨 即时版	Monopoly: Here and Now	TAB	EA
9月8日			
疯狂水管工	Pipe Mania	PUZ	Empire
9月9日			
卡贝拉的传奇冒险	Cabela's Legendary Adventures	ACT	Activision
如龙2（美）	Yakuza 2	ACT	SEGA
9月11日			
D.Gray人奏者的资格	D.gray-man 奏者ノ资格	AVG	KONAMI
SEGA2500系列VOL33最终领域汇集完成	ファンタジーゾーン コンプリートコレクション	ETC	SEGA
9月16日			
星球大战 原力解放	Star Wars: The Force Unleashed	ACT	Lucas Arts
9月18日			
薄樱鬼 新选组奇谭	薄樱鬼 新选组奇谭	AVG	Idea Factory
舞蹈革命X	Dance Dance Revolution X	Music	KONAMI
9月23日			
卡贝拉的危险狩猎09	Cabela's Dangerous Hunts 09	ACT	Activision
NBA Live 09	NBA Live 09	SPT	EA
大蛇无双 魔王再临（美）	Warriors Orochi 2	ACT	KOEI
9月25日			
★超级机器人大战Z	スーパーロボット大战Z	SRPG	NBGI
锻棒 白翼之章	カヌチ 白き翼の章	AVG	Idea Factory
Scarlett 日常境界线	スカーレット 日常の境界线	AVG	角川书店
白银太阳 未来契约	白银のソレイユ Contract to Future	AVG	Russell
真实的时运	トゥルーフォーチュン	AVG	Entabulane
恋姬 梦想	恋姬 梦想	AVG	Yeti
风之绝佳 绝妙事物	Sugar+Spice! あのこのステキな何もかも	AVG	ALCHEMIST
9月发售预定			
神代学园幻光录 克努基亚	神代学园幻光录 -クル ヌ ギ ア	RPG	Idea factory
★真三国无双5Special	真三国无双5Special	ACT	KOEI

Wii

7月22日			
木乃伊3龙帝之墓	Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	AVG	Sierra
7月24日			
侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	FTG	SNK Playmore
实况职业能量棒球15	実況パワフルプロ野球15	SPG	KONAMI
瓦里奥大陆疯狂摇摆	ワリオランド シェイク	ACT	任天堂
功夫熊猫	カンフー パンダ	ACT	Activision
7月29日			
夏季运动会	Summer Athletics	SPG	DTP
7月31日			
★零 月蚀的假面	零 月蚀の假面	AVG	任天堂
多卡邦王国 for Wii	ドカポンキングダムfor Wii	TAB	STING
8月7日			
孤岛冒险Wii	サバイバルキッズWii	SLG	KONAMI
忌火起草 解明篇	忌火起草 解明篇	AVG	SEGA
8月19日			
麦歌特的词典	Margot's Word Brain	ETC	DSI
睡衣萨姆 不畏黑暗	Pajama Sam: Don't Fear the Dark	ETC	Majesco
超级便当车	Super PickUps	RAC	XS Games
8月25日			
马里奥棒球	Mario Super Sluggers	SPT	任天堂
8月26日			
战火兄弟连 30号高地之路	Brothers in Arms: Road to Hill 30	FPS	Ubisoft
秋分满月 宁静树	Harvest Moon: Tree of Tranquility	AVG	Natsume
反叛入侵者 夜生活	Rebel Raiders: Operation NightHawk	FTG	Jack Of All
老虎伍兹高尔夫巡回赛09	Tiger Woods PGA Tour 09	SPG	EA
9月1日			
乐高蝙蝠侠	LEGO Batman: The Videogame	ACT	Warnar Bros
NHL 2K9	NHL 2K9	SPT	2K Sports
9月2日			
TNA职业摔跤赛	TNA iMPACT!	SPG	Midway Games
9月8日			
唐金出品 荣誉拳击手	Don King Presents: Prizefighter	SPG	Take-Two
9月11日			
海岛王 摇动波涛的秘宝	ワンピースアンリミテッドクルーズ エピソード	ACT	NBGI
9月16日			
怪物实验室	Monster Lab	SLG	Eidos
星球大战 原力解放	Star Wars: The Force Unleashed	ACT	Lucas Arts
9月18日			
GI骑师联盟Wii2008	ジーワンジョッキーWii2008	SPT	KOEI
9月25日			
模拟沥青都市	シムシティ クリエイター	AVG	EA
双六编年史 左手骰子右手剑	スゴロクロニクル~右手に剣を左手にサイコロを	TAB	Compile
噬魂师 单调公主	ソウルイーター モノトーンプリンセス	ACT	SQUARE ENIX
美国铁人料理 顶级烹饪法	Iron Chef America: Supreme Cuisine	SLG	Destineer
9月发售预定			
大圣王	大圣王	ACT	KONAMI
10月23日			
★天诛4	天诛4	ACT	FROMSOFTWARE
11月27日			
凉宫春日的激动	凉宫ハルヒの激动	AVG	角川书店
2008年发售预定			
牧场物语 欢欣雀跃的动物进行曲	牧 鑫锋Z わくわくアニマルマ チ	SLG	MMV
Wii Music	Wii Music	Music	任天堂
阿尔格斯的战士 玛斯鲁因的契约	アルゴスの战士 マッスルインパクト	ACT	TECMO
动物之森	どうぶつの森	RPG	任天堂
星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂

PS3

7月24日			
死魂曲 新译	SIREN: New Translation	AVG	SCE
功夫熊猫	カンフー パンダ	ACT	Activision
7月29日			
★灵魂能力4	SoulcaliburⅣ	FTG	NBGI
7月31日			
北京奥运会2008	北京オリンピック2008	SPT	SEGA
幻想橄榄球	EA Sports Fantasy Football	SPT	Electronic Arts
8月5日			
高地人	Highlander: The Game	ACT	Eidos
怪物疯狂 危殆	Monster Madness: Grave Danger	ACT	SouthPeak
吸血鬼雨 被修正的种族	Vampire Rain: Altered Species	ACT	Artoon
8月12日			
疯狂美式橄榄球09	Madden NFL 09	SPG	EA
8月26日			
战火兄弟连 地狱之路	Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Ubisoft
老虎伍兹高尔夫巡回赛09	Tiger Woods PGA Tour 09	SPG	EA
8月28日			
非洲	Afrik	ETC	SCE
8月31日			
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2: World in Flames	STG	EA
9月1日			
乐高蝙蝠侠	LEGO Batman: The Videogame	ACT	Warnar Bros
淘金者的发迹	Rise of the Argonauts	ARPG	Codemasters
罪恶旧金山	Hei$t	ACT	Codemasters
NHL2K9	NHL2K9	SPT	2K Sports
9月2日			
钓鱼锦标赛	Rapala Fishing Frenzy	SPG	Activision
TNA职业摔跤赛	TNA iMPACT!	SPG	Midway Games
战斧 兽骑士	Golden Axe: Beast Rider	ARPG	SEGA
9月8日			
BAJA控制边缘	Baja: Edge of Control	ACT	THQ
9月9日			
魔盒传奇	Legendary	STG	Gamecock
湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	RAC	Rockstar
9月15日			
毁灭全人类 解放威廉	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	AVG	THQ
9月16日			
星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	ACT	Lucas Arts
9月18日			
信赖铃音 肖邦之梦	トラスティベル ショパンの梦	RPG	NBGI
GI骑师联盟Wii2008	ジーワンジョッキーWII2008	SPT	KOEI
9月23日			
蜜蜂 电视测验	Buzz! Quiz TV	ETC	SCE
合法理由2	Just Cause 2	ACT	Eidos Interactive
9月25日			
交叉利刃	クロスエッジ	RPG	COMPILE HEART
2008年发售预定			
★抵抗2	Resistance 2	FPS	SCEA

XBOX360

7月23日			
1942联合打击	1942: Joint Strike	SPT	CAPCOM
7月29日			
★灵魂能力4	SoulcaliburⅣ	FTG	NBGI
7月31日			
EA炫耀幻想橄榄球	EA Sports Fantasy Football	SPT	EA
8月1日			
印地500赛车 进化	Indianapolis 500 Evolution	RAC	Destineer
8月5日			
高地人	Highlander: The Game	ACT	Eidos
8月7日			
★薄暮传说	テイルズ オブ ヴェスペリア	RPG	NBGI
8月19日			
无间战神	Too Human	ACT	Silicon Knights
8月26日			
战火兄弟连 地狱之路	Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Ubisoft
老虎伍兹高尔夫巡回赛09	Tiger Woods PGA Tour 09	SPG	EA
8月31日			
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2: World in Flames	STG	EA
8月发售预定			
神鬼寓言2	Fable 2	ARPG	Lionhead
9月1日			
罪恶旧金山	Hei$t	ACT	Codemasters
乐高蝙蝠侠	LEGO Batman: The Videogame	ACT	Warnar Bros
NHL2K9	NHL2K9	SPT	2K Sports
9月2日			
★无尽隐秘	Infinite Undiscovery	RPG	Tri-Ace
11月7日			
★战争机器2	Gears of War 2	FPS	Epic Games
11月20日			
★最后的遗迹	ラストレムナント	RPG	SQUARE ENIX

NDS

7月24日			
闪耀革命5	きらりん レボリューション5	RAG	KONAMI
黄昏综合症 被禁的都市传说	トワイライトシンドローム 禁じられた都市传说	AVG	SPIKE
功夫熊猫	カンフー パンダ	ACT	Activision
7月31日			
心跳魔女神判2	どきどき魔女神判! 2	AVG	SNK Playmore
信长的野望DS2	信长の野望DS2	SLG	KOEI
Steal Princess盗贼皇女	スティールプリンセス盗贼皇女	AVG	MMV
8月7日			
救急救命 墨丘利神之杖2	救急救命カドゥケウス2	ACT	ATLUS
三国志大战 天	三国志大战・天	TAB	SEGA
不能看	みてはいけない	AVG	Dimple
火炎纹章 新暗黑龙与光之剑	ファイアーエムブレム 新 暗黑龙と光の剑	RPG	任天堂
召唤之夜2	サモンナイト2	RPG	NBGI
8月21日			
西格玛和声	シグマ ハーモニクス	RPG	SQUARE ENIX
东京魔人学园剑风帖	东京魔人学园剑风帖	AVG	MMV
遥远的时空中 梦之浮桥	遥かなる时空の中で 梦浮桥	AVG	KOEI
8月22日			
闪电十一人	イナズマイレブン	RPG	LEVEL-5
8月28日			
新世纪EVA绫波育成计划 明日香补完计划	新世纪エヴァンゲリオン アスカ补完计划	AVG	BROCCOLI
阪神虎DS	阪神タイガースDS	ETC	Spike
强尼的脱出大作战	ジョニーの脱出大作战	AVG	Success
恋爱的烦恼 林间学校篇	ToLOVEるーとらぶるー ワクワク! 林间学校篇	ACT	MMV
8月发售预定			
San-X个性频道 全明星大集合	San-X キャラクターチャンネル オールスター大集合!	ETC	San-X
9月4日			
★蓝龙 PLUS	ブルードラゴン プラス	RPG	AQ Interactive
放学后 神秘俱乐部 26之扉	放课后ミステリークラブ 26の扉	ACT	intachiyaneru
9月11日			
孢子创造物	スポア クリーチャーズ	SLG	EA
9月12日			
测验不可思议的学园DS	クイズマジックアカデミーDS	AVG	KONAMI
2008年发售预定			
★恶魔城 被夺走的刻印	恶魔城ドラキュラ 夺われた刻印	ACT	KONAMI
★口袋妖怪 白金	ポケットモンスター プラチナ	RPG	任天堂

PSP

7月24日			
罪恶工具XX终极核心Plus	ギルティギア イグゼクス アクセント コアプラス	FTG	Arc System
无限循环 梦见古城	インフィニットループ 古城が见せた梦	AVG	日本一
英雄传说 空之轨迹 the 3nd	英雄传说 空の轨迹 the 3nd	RPG	日本Falcom
7月31日			
★梦幻之星Portable	ファンタシースター ポータブル	RPG	SEGA
天外魔境 第四默示录	天外魔境 第四の默示录	RPG	HUDSON
8月12日			
麦登橄榄球09	Madden NFL09	SPT	EA
8月28日			
大战略 大东亚兴亡史 虎虎虎 奇袭成功	大战略 大东亚兴亡史 奇袭ニ成功セリ	SLG	SystemSoft Alpha
疯狂出租车 双拳	クレイジータクシー ダブルパンチ	RAC	SEGA
玛娜学派 学园的炼金术士们PLUS	マナケミア 学园の炼金术士たち ポータブルプラス	RPG	CUST
水月Portable	水月 ポータブル	AVG	GN Software
9月1日			
乐高蝙蝠侠	LEGO Batman: The Videogame	ACT	Warnar Bros
9月9日			
卡贝拉的传奇冒险	Cabela's Legendary Adventures	ACT	Activision
9月15日			
毁灭全人类 解放威廉	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	AVG	THQ
9月16日			
星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	ACT	Lucas Arts
9月18日			
侍道Portable	侍道ポータブル	ACT	ACQUIRE
2008年内发售预定			
★纷争 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	ACT	SQUARE ENIX